SD MESXES



Número 6 - Febrero 1996 - 400 Pts.

SUMARIO

SD MESXES número 6 / Febrero 96

Edita: Club MESXES

Redacción: Néstor Soriano
Juan Salvador Sánchez
Ramón Serna
Marcos Rosales

Maquetación: J. Salvador Sánchez

Portada: J. Salvador Sánchez

Ilustraciones: J: Salvador Sánchez
Juan José Luna

Fotografía: Ramón Serna

Colaboran: Manuel Pazos,
Daniel Zorita, Ramón Ribas,
MSX Power Replay, A.A.M.,
Olivier Hustin, Cobra Soft,
Juan José Luna (Yombo),
y otros...

Dirección: Club MESXES
C/ Manacor 16, lo la
07006 - Palma de Mca.
Baleares (SPAIN)

Fonófono: (971) 46.17.13

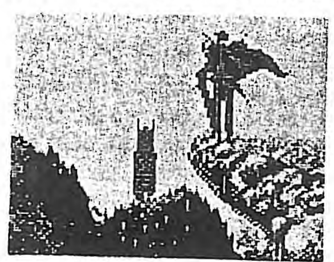
C/C Caja Postal: 29-91.392.819

INTRODUCCION

PALAMA DE MAJORCA, NAVIDAD DEL 95 (SIN WINDOWS)

- Hermanos Sectarios, escuchad la voz de vuestro capitán.
- **TE ESCUCHAMOS, OH, CAPITAN MONCHO.**
- El número seis de nuestra publicación subversiva ha se estar lista el QUINCE DE ENERO. Conque trabajad duramente mientras yo me tomo un merecido descanso en Andorra, observando la nieve. No os preocupéis por lo que a mí me corresponde, pues estará terminado a mi vuelta.
- **COMO ORDENES, OH, CAPITAN MONCHO.**

(COMIENZA EL 96...)



- SaveR, deberíamos hacer algo pal fanzinne.
- Pero, ¿!Hoy no nos íbamos a cenar a un chino!?
- Ah, sí... bueno, mañana...

...

- ¿Hacemos algo pal fanzinne?
- Uf, no tengo ganas... ¡mejor vamos al Alcampo a merendar!
- ¡¡FALE!!

...

- ¿Hacemos algo pal...?
- No tío, kestoy programando un sistema de menús en samblador ke mestá quedando de granos.
- Pos mañana.

...

- ¿Hacemos...?
- ¿Pa qué, si mañana ya viene! Ramon!?

...

- Hermanos, me alegro de veros nuevamente. ¿Cómo va el fanzinne?
- Pueees... eeeehto... la verdad es que no hemos hecho ná.
- ¿¿¿COOOOOMOOOO???
- Bueno... perdona... pero al menos lo tuyo está hecho, ¿no?
- Uh... esto... pues... me temo ke tampoco.

(SE ACABA LA NAVIDAD. KONAMI MAN VUELVE A BARCELONA A ESTUDIAR, EL RESTO DE MIEMBROS DE LA SECTA EMPIEZAN LOS EXÁMENES. EN FEBRERO, KONAMI MAN VUELVE...)

- ¡Yeah! ¡¡Ya estoy aquí!! ¿Cómo va el fanzinne?
- Tal como lo dejamos cuando te fuiste.
- ..... Bueno, por unos días de retraso no pasa nada.

(Y FEBRERO PASA...)

- Estooo... y digo yo, ¿y si hacemos algo pal fanzinne?
- ¡Tranquilo! Te vas a finales de febrero, ¿no? ¡Hay tiempo!

(Y FEBRERO PASA... HASTA QUE UNA SEMANA ANTES DE LA DOLOROSA DESPEDIDA...)

- Estooo... por cierto, Nestor, ¿cuáando te vas?
- El viernes que viene.
- ¿!QUEEE!? ¡Pero si aún hay que redactar la mitad de los artículos, hacer las fotos, la secta (que cualquiera convence al Mato para que deje a la práctica, aunque sólo sean 34 minutos), los calendarios y la maquetación! ¡¡Y te has de llevar los fanzinnes a la ru de Madrid!!
- ¡¡AAARGH!! ¡CampoTravesator ataca de nuevo! ...

Bueno, lo que acabas de leer es un somero resumen de las actividades del club durante los dos últimos meses... ya sé que tal demostración de vagancia y campo traviesa es injustificable, pero desde este rincón os pedimos humildes disculpas por este (otro) retraso de... mes y medio (que tampoco es tanto... bueno, era broma, no me peguéis...)

¡Sin encambio!

AKIN

OS DESVELAMOS COMO TERMINAR ESTE FANTASTICO JUEGO

Posiblemente algunos ya os hayais olvidado por completo de este juego, y otros os lo habreis terminado como unas 34 veces, pero por si acaso aún hay algún zoquete que no haya pasado de donde lo dejamos en el último número, ahí va el resto de ese 'precipitado' comentario al más puro estilo cAmPoTrAvIeSa.

Hagamos un poco de historia: Resulta que encarnamos (o mejor enmetalizamos) a un androide llamado Ducan Seven, al cual sin razón aparente le cargan un alma de una chica algo traviesa (Gwendolyn Irish). Esta nos toma el pelo como a tontos y nos hace complices del asesinato del lider de los rebeldes (rebeldes que luchan contra los 'aliens' que controlan a los humanos). Desconcertados, vamos a ver a los susodichos rebeldes y ellos nos piden que provemos de qué lado estamos consiguiendo para ellos unos discos y un libro...

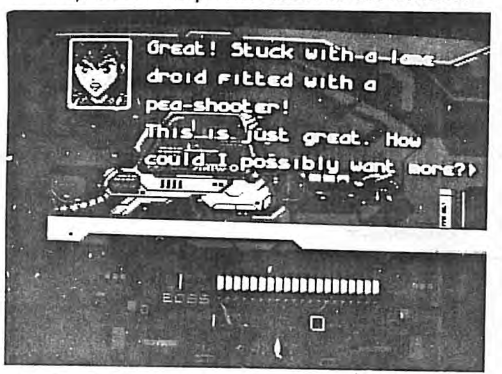
-Ah sí... ya me acuerdo...

-Bueno, pos venga, continuemos dede donde lo dejamos:



Flower of death (cont.)

Lo que tenemos que hacer es obvio, pero no tan fácil: El guardián de los rebeldes nos ha enviado a la entrada de la Damea Corp. para que cojamos un libro y unos discos. Por tanto, nos dirigiremos haciendo marcha atrás al lugar en el que vimos el primer cadáver. Ciertamente



no nos costará mucho, porque con el lanzallamas esos monstruos tan grandes y persistentes en su filosofía de 'por aquí no pasa ni Cristo' caen como mosquitos. Una vez que lleguemos podremos entrar por la puerta que supuestamente da a la calle, ya que ahora tenemos ID Level 3, pero, ¡Sorpresa! ¡Nos encontarmos con el primer monstruo!

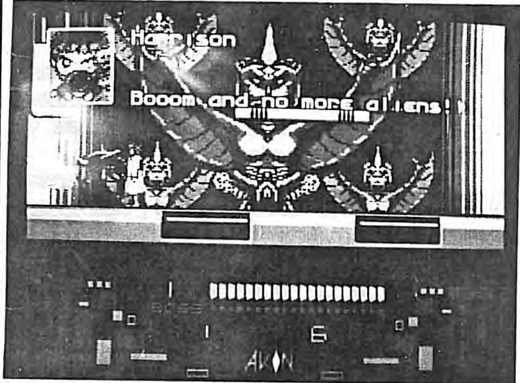
Se trata de una 'cucaracha gigante' a la cual habra que darle dosis extra de lanzallamas. Sus armas son unas garras con las que intenta atravesarnos despues de avanzar hacia nosotros. La técnica a seguir es fácil: la socorramos un poco, retrocedemos, y así hasta que acabemos con ella. Hay que ir con cuidado porque nos podemos pasar al retroceder y puede que no nos baste el espacio.

Una vez aniquilado el 'animalito' nos dirigiremos al final de la sala y nos

despeñaremos al vacio hasta llegar al suelo, donde buscaremos al personaje que debería tener el libro y los discos que buscamos, pero lo más parecido a una persona que encontramos es un pedazo de carne vestida y colgada de una cadena al más puro estilo de Anibal el canibal. Lo analizamos y encontramos lo que buscamos, así que ya podemos volver a la guarida de los rebeldes.

Una vez allí, el guardián nos deja pasar y podemos hablar con el jefe (el de los pantalones grises), pero pasa totalmente de nosotros. Un grupo de rebeldes nos cuenta una historia sobre un revolucionario videochip llamado V9991 fruto de la imaginación (o de algunas cervezas de más) del programador.

Acto seguido debemos dirigirnos al laboratorio y conseguir una targeta de download para después ir al 'Guardián de Almas' (el artilugio ese donde empezamos el juego) y cargamos una nueva alma, esta vez la de Avon, lider de los rebeldes, que se queda doblado al ver que está dentro de la misma máquina que le ha matado. Visitamos a los



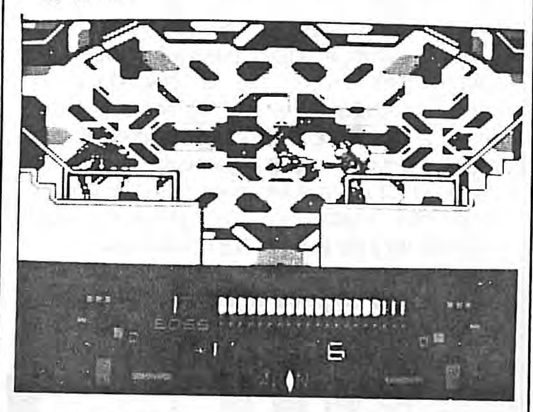
rebeldes y ahora ya sí que nos hacen un poco más de caso.

Avon nos dice donde encontrar el ID Level 4. Así que nos dirigimos al exterior de nuevo y allamos el ID Level 4 en una grieta de la pared.

Virtual Freedom

Con ID level 4 ya podemos pasar por la puerta que hay al final del laboratorio, y allí nos dirigiremos al pasillo que hay justo por debajo de donde entramos. Para ello tendremos que dar un largo rodeo y pasaremos por un enorme foco al que parece que le hayan salido raices... ¡Sorpresa! podemos meternos dentro (no sirve para nada pero es divertido).

A lo que ibamos. Al final del pasillo donde parece que no hay nadie oimos una voz que nos ofrece ID Level 5 si le enseñamos a usar minas explosivas, así que nos dirigimos al laboratorio, donde uno de los científicos nos tiene guardadas unas cuantas de esas y volvemos para explicarselo al misterioso hombre invisible, que agradecido nos da ID level 5. (Las minas se usan agachándose y pulsando [graph]).



Evolution

En el laboratorio nos piden que busquemos a un científico al que tienen retenido por lo que nos dirigimos a la sala donde encontramos las armas (en el 'Star Gate') y allí lo encontramos. En medio de la conversación sale un mensaje que pone: 'recived: electronic armour', y en lugar del dibujo del susodicho aparato nos sale la cara de Gwen (huy! las cervezas...).

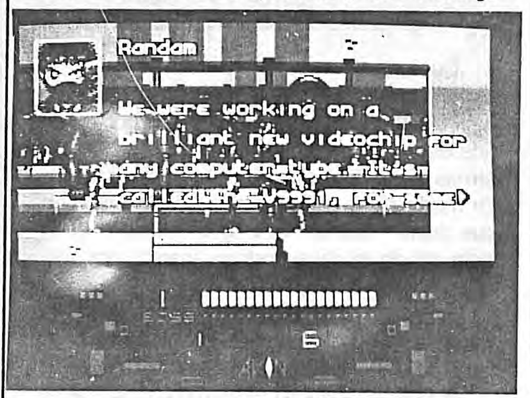
Regresamos al laboratorio y nos informan de que el otro científico es un genio, pero se niega a colaborar (tiene muy mala leche...).

Dando un paseillo volvemos a la cueva donde dejamos a Gwen, y vemos que el vegetal se ha inchado como un globo (además es azul). De una forma algo rarilla nos deshacemos de él y despues nos dirigimos a la guarida de los rebeldes, quienes en muestra de agradecimiento por nuestra labor (?) nos dan ID Level 6.

Fireworks

El jefe que 'no sabe poco ni ná' quiere hacerse una bomba de esas que hacen dibujito de champiñón y nos pide que le busquemos los ingredientes, por lo que nos dirigiremos a la segunda puerta de la izquierda (en frente del laboratorio). Por allí encontraremos esparcidos los 5 componentes radioactivos del 'petardito', examinando todos los caminos posibles, y si no vamos con cuidado, en uno de ellos podemos pasar a mejor vida... Se trata de un camino en el que hay un agujero entre nosotros y uno de los componentes (además de un enemigo que se ha situado en el peor de los sitios, impidiendonos el salto). A primera vista parece que si saltas al bujero pasarás a una fase subterranea en la que la emoción y la adrenalina te harán reventar las venas, pero no vaya a pasarte lo mismo que al menda que saltó y vio como la energía se iba a 0 en un time□0. La única solución es matar al capullo ese con misiles (lo cual puede resultar agobiante) y luego saltar tranquilamente.

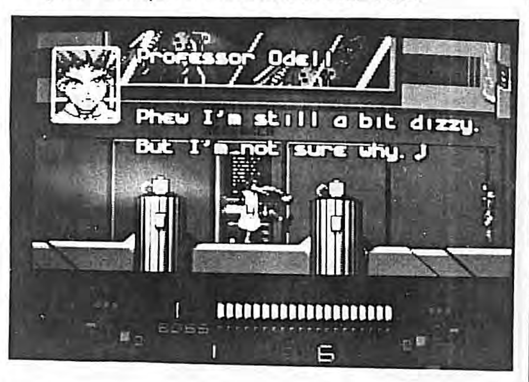
Una vez conseguidos los 5 cachos de bomba nos dirigimos al jefe de los rebeldes, quien nos comunica que no tiene ni pajotera idea de artefactos explosivos y nos aconseja



que droguemos al científico para conseguir los planos de una bomba nuclear.

Avon que es un porrero nos dice que ha escondido unos cuantos canutos por el 'Guardián de Almas', así que vamos a buscarlos y con ellos conseguimos convencer al genio de los explosivos quien nos da los planos con una sonrisa de oreja a oreja.

El jefe se alegra de nuestra azaña y al poco rato ya nos tiene preparado el petardito para que lo coloquemos cerca del 'Star Gate'.



Nice Outfit

Cuando salimos de la guarida un enorme androide armado hasta los tornillos nos cierra el camino. Es Gwen, y parece estar algo disgustada...

La lucha es inevitable y, si queremos sobrevivir también tendrá que ser rápida, ya que nos chupa la energia telepaticamente.

La estrategia a seguir es la siguiente: Subimos a una plataforma cercana que está más o menos a 1/3 de la altura de la sala, y seleccionamos los misiles.

Iremos disparando 'a huevo', esperando que la suerte esté de nuestro lado y algunos de estos misiles impacten en el blanco.

La razón por la que es imposible el cuerpo a cuerpo es porque, para empezar, el adversario es como 10 veces mayor que nosotros y además se va de acá pallá usando la famosa tecnica del cambio de lugar instantaneo.

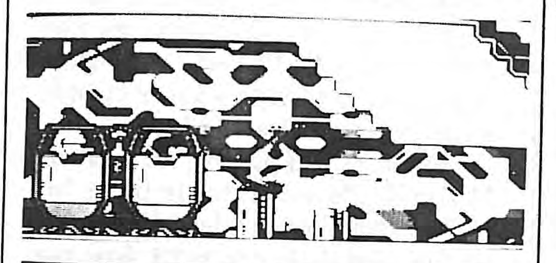
IRR'ZAI

Curiosamente, si empezamos a jugar con el pasword de esta fase (KULCHAREE) nos dan ID Level 7, mientras que si llegamos por nuestros propios medios solo tenemos ID Level 6... pal caso es lo mismo, porque el ID Level 7 no sirve de nada, pero si os hace ilu...

Bueno, prosigamos: Nuestra misión ahora es colocar la bomba cerca del 'Star Gate', así que allí vamos y eso hacemos. Sin embargo el jefe de los rebeldes no se da por satisfecho y

nos da otra bomba para que la coloquemos en la sala de reactores, no sin antes haber conseguido el necesario ID Level 8.

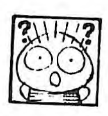
Visitamos de nuevo al científico del laboratorio y nos da su targeta de ID Level 8. Asi pues, ya podemos ir a las sala de reactores donde deberíamos colocar la bomba y hacerlo reventar todo en mil pedazos. Pero no. Lo que debemos hacer es apagar el ordenador y dar por concluido el juego. En esta ocasión es preferible no ver nada a ver lo que sale, y yo me niego a comentar esa mierda de final.



Ultimas notas, aclaraciones, y todo lo que querais

Este juego parecía que tenía que ser una joya entre las joyas, y realmente, no se puede decir que sea un mal juego, sería totalmente erroneo pensar eso, pero si se pueden decir algunas cuantas cosas a favor y en contra.

Yo destacaría la suprema calidad de la mayoría de sus gráficos y la excelente programación y a la vez creo que el argumento del juego podría haber sido muy bueno, pero la falta de tiempo (seguramente) hizo que el juego fuera lanzado a medio acabar. A partir del capítulo 8, o puede que antes, empiezan a notarse una serie de pequeños detalles que no hacen mas que estropear lo que podría ser una joya de juego.







Luego está lo del final. que mejor no comentarlo. Solo os advierto de que es una porquería, tanto en la forma en que se presenta como en los gráficos (mejor dicho, el gráfico).

Espero que PARALLAX no deje el mundo del MSX porque sinceramente creo que es uno de los mejores grupos que están en condiciones de hacer juegos, pero tambien espero que de alguna forma AKIN sea el último juego que estropean con las prisas. Programar es un arte, y al arte hay que darle tiempo, no prisas.

Para acabar, queda lo de la Sunrise Games Subscription, que en un principio fue pensada para fomentar las ganas de comprar juegos y hacerles la vida más fácil a los programadores, pero de mometo, The Shrines of Enigma nos dejó un ligero mal sabor de boca, y Akin no ha mejorado la situación. Si se trata de prisas, yo soy de los que preferiría esperar dos o tres meses más si el producto final ha de ser tal y como se espera que sea.

Con esto dicho espero no haberle quitado a nadie las ganas de jugar al Akin, y si así es, realmente os aconsejo que jugueis, así podreis decirme que soy un exagerado y que no tengo razón, tal vez.

Ramón Serna



MIDI WORLD

Información técnica sobre este espeluznante periférico

Puertos de acceso al MIDI en un Turbo R:

Antes de todo, hay que procurar tener dos cables MIDI para no tener que andar cambiando continuamente las conexiones. Es muy barato hacer un cable MIDI (unas 300.. 400 pts.), si bien es algo engorroso soldar los cables al conector. Tener en cuenta que la carcasa del conector no ha de ir conectada a ningún sitio, y que los 5 terminales van unidos exactamente a sus colegas del otro extremo. Si bien sólo es necesario conectar dos cables (el del terminal 2 y el del 4 de cada conector), no pasa nada por conectar los 5 y así tener un cable que valga para más cosas.



&HE8: Es un puerto bidireccional. Por él se puede mandar comandos a un teclado, y también muestrear el teclado y saber cuándo se pulsa o se suelta una tecla.

&HE9: Es un puerto de Control. El significado concreto de todos los bits es complicado de deducir. Al iniciar el trabajo con MIDI, hay que escribir el valor 5 (&B00000101) en el puerto &HE9 independientemente de si ya está o no a ese valor. Esto permite trabajar sin problemas tanto en MIDI IN como en MIDI OUT. De no iniciarse de esta manera, el teclado no responde a nada. No se debe escribir ningún "1" en los otros bits. Una vez escrito el "5" no es necesario volver a escribir nada en el puerto &HE9. Pero sí habremos de leer de este puerto cuando queramos muestrear las notas que se tecleen en el teclado. Concretamente el bit 1: si está a uno, quiere decir que hay un dato para leer (MIDI IN) en el puerto &HE8, si no, es que no hay nada.

Posibles significados de los bits del puerto &HE9:

b0: (Escritura) Ha de estar a 1. Es necesario ponerlo a uno junto al

bit 2 para iniciar el trabajo con MIDI.

b1: (Lectura) Si leemos un "1", hemos de leer inmediatamente del puerto &HE8 un byte.

b2: (Escritura) Ha de estar a 1. Es necesario ponerlo a 1 junto al bit 0 para iniciar el trabajo con MIDI.



渡辺美奈代
The Heart of Love

b3: (Escritura) Si se escribe un "1" se desactiva la función MIDI OUT.

b4: (Lectura) Inicialmente es 0, y se pone definitivamente a "1" la primera vez que hay un byte para leer.

b5: (Escritura) Suele colgar el ordenador si escribimos un "1".

b6: (Escritura) Si se escribe un "1", inhabilita tanto el MIDI IN y OUT. Luego no se sabe cómo volver a activarlos. Además provoca un mal funcionamiento del puerto &HE9.

b7: - Sin uso aparente-

COMANDOS MIDI

Por el puerto &HE8 podemos enviar comandos desde el MSX hasta el teclado, para hacerlo sonar.

El teclado distingue bytes de comando y bytes de datos. Los bytes de comando llevan el bit 7="1". Los bytes de datos llevan el bit 7="0", por lo que sólo pueden ser de 0 a 127.

Comandos: &H8c, &H9c, &HAc, &HBc, &HDc, &HEc, &HFc donde c=número de canal MIDI (0..15)

(&H8c)+(nº tecla)+(&H40) = Soltar una tecla. El &H40 es la "velocidad de soltar". Vale cualquier valor.

(&H9c)+(nº tecla)+(&H40) = Pulsar una tecla. El &H40 es el valor estándar de "velocidad de pulsar".

(&H9c)+(nº tecla)+(&H00) = Soltar una tecla mediante el comando &H9c.

El comando &H9c vale tanto para apretar teclas como para soltarlas. El &H8c no se suele usar. Después del byte de comando &H9c pueden enviarse parejas de bytes de datos de teclas apretadas o soltadas en ese mismo canal c (0..15).

Así no es necesario enviar un &H9c por cada tecla, siempre que sean notas de un mismo canal y en un mismo instante de tiempo. Ej.:



&H90, 48, &H40, 50, &H40, 55, &H40, 55, &H40, 60, &H00 hace sonar las notas 48, 50 y 55 y ademas libera la 60.

(&HCc) + (nº. instrumento): Permite cambiar el instrumento de un canal. Aquí se encuentra la principal incompatibilidad de los teclados MIDI, pues según qué teclado, un número corresponde a



un instrumento o a otro. Sería interesante que los programas permitiesen redefinir una lista de instrumentos, así como tener la lista para los teclados más comunes.

(&HFA) = Cuando el teclado es el que lleva el ritmo envía un &HFA cuando empieza el ritmo.

(&HF8) = Cuando el teclado es el que lleva el ritmo, envía un &HF8 cada paso de ritmo.

(&HFC) = Cuando el teclado es el que lleva el ritmo, envía un &HFC cuando para el ritmo.

Estos tres últimos suelen ir del teclado al ordenador y no al revés.

(&HEc) + (Dato Low 0..127) +(Dato High 0..127) = Permite variar el tono de un canal: afinarlo, o bien hacer efectos con el tono. El valor normal es 2000. Tener cuidado, pues hay que dividir el tono en dos partes de 7 bits en lugar de los acostumbrados 8 bits. Si el dato high es 0, el low se pone a 0 también.

Existen otros comandos, según indican las fotocopias, pero o bien no están implantados en muchos teclados, o bien su utilidad es poca o desconocida.

LEER DATOS DEL TECLADO AL ORDENADOR

Si bien es muy sencillo, incluso desde BASIC, el hacer sonar adecuadamente un teclado MIDI, no es tan fácil obtener los datos de las teclas que se aprietan en el teclado. Para empezar, sólo cabe hacerlo en ensamblador. Ni siquiera en Kun Basic. El principal problema es la velocidad. El teclado MIDI envía los datos en el mismo momento en que se pulsa o suelta una tecla. Los datos están disponibles un tiempo mínimo en el puerto &HE8. Si no los leemos con suficiente rapidez, los perderemos y tan sólo podremos leer el último



byte enviado, que suele ser un 0 o un &H40. Esto es así porque es tan importante saber qué nota se ha pulsado como el instante en que se pulsa, el cual se obtiene cronometrando tiempos por parte del ordenador. Además hay que tener en cuenta que el MIDI no incluye buffers como si se tratara de una impresora o de un modem. Incluso en ensamblador,



si nos distraemos imprimiendo algo por pantalla o comprobando alguna rutina o tratando interrupciones, podemos perder algún byte. Por ello es aconsejable desactivar las interrupciones o modificarlas para que sólo valgan para temporizar. En los turbo R, basta desactivarlas, y usar los puertos &HE6 (low) y &HE7 (high) como reloj. (Este es un reloj de 16 bits a 256,69 KHz que se pone a cero si escribimos en el puerto &HE6). Si por cualquier causa se perdiese algún byte, esto no importaría mucho si nuestro programa incluye una opción de editar lo registrado.



Nótese que el lenguaje de comandos MIDI es el mismo del ordenador al teclado, como del teclado al ordenador. De hecho puede conectarse un teclado a otro produciéndose un eco instantáneo. También cabe pensar en una forma mixta de uso en la que el ordenador vaya registrando cada vez un canal nuevo y mientras tanto haciendo sonar lo registrado en los canales previos, como si de la producción de una canción se tratase. Desconozco si esto daría problemas al tener que escribir en el puerto &HE8 a la vez que miramos el bit 1 del puerto &HE9 para leer luego el &HE8. A lo sumo podría perderse algún dato.



DIFERENTES UTILIDADES DEL MIDI EN UN MSX TURBO R

1) Hacer sonar música en el teclado, mandando los datos desde el MSX.

2) Registrar un canal del teclado hacia el MSX e incorporarlo a un editor musical de PSG, FM, SCC, M.Module o incluso MIDI.

3) Tocar en el teclado con el volúmen a cero, y que suene por el FM, SCC, PSG, Etc. En este caso puede misrarse el número de nota, y según en qué rango esté, tomarlo como acorde, melodía, ritmo, etc., aunque en el teclado sonase todo con el mismo instrumento (por eso quitamos el volúmen en el teclado).

4) Comunicación de datos entre dos ordenadores como si estuviesen en red. Esta opción no la he podido probar pues "sólo" dispongo de un Turbo R GT. Lo más sencillo sería una comunicación Semidúplex, es decir que cuando un ordenador acabe de enviar datos a otro, sea el otro el que pueda enviar datos. Tratar de hacer una comunicación Full Dúplex sería mucho más complejo.



NOTAS

Aunque la mayoría de teclados MIDI incorporan 16 canales (creo que monofonicos cada uno), existen otros como el mio (Casio CT 665) que dispone de 4 canales de 6, 4, 2 y 4 notas respectivamente, y que desafortunadamente no hace sonar bien la mayoría de melodías MIDI para MSX pues sólo puede hacer sonar los 4 primeros canales.

Esta información que facilito es de cara a aquellos que quieran utilizarla al hacer sus propios programas musicales. A aquellos que dispongan de utilidades MIDI adecuadas a sus necesidades, no dejará de ser una información más.

Sería interesante obtener una descripción de los instrumentos y canales de los Teclados MIDI de que dispongan los usuarios de MSX para aquellos que quieran hacer músicas MIDI.

Si alguien descubre más secretos del MIDI, o quiere más explicaciones de algo de lo aquí expuesto, o quiere facilitar una descripción de su teclado MIDI, puede escribirme:

Daniel Zorita Camarón
C/. Panaderos, 8, 6o. B
47004 VALLADOLID
(983) 393957

NEWS FROM BRASIL

Menos samba e mais treballar

Desde Brasil hemos ido recibiendo montones de cartas, programas, fotos e información que a continuación os ofrecemos: Lo primero que recibimos, hará ya unos cuantos meses (¡uish!) fue una extensa información sobre el estado del MSX en Brasil.

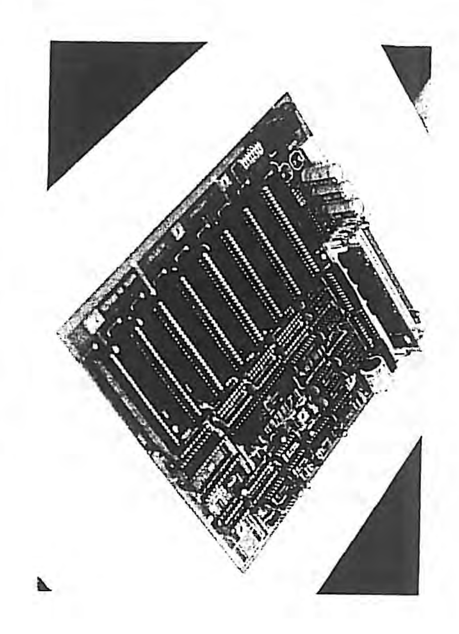
En este país parece que aun hay empresas dedicadas al MSX, aunque parece que la tendencia es de abandonar al sistema.

Entre los productos de hardware que pueden encontrarse estos son los que más nos han llamado la atención:

* ***MEGARAM:*** se trata de una ampliación de memoria de 256Kb diseñada para poder ejecutar MegaRoms especialmente adaptados para estos fines. Tambien para usar programas como ASTEX (editor de textos) y SCC Sound Test. Su precio ronda los 40 $ (unas 5500 +o-).

* ***FM MUSIC*** Stereo: un cartucho de musica compatible con FM pac que aunque consta de algunas otras cosillas. 60 $ (unas 8500 +o-).

* ***MEGA MAPPER:*** 1 Mb de memoria que además incorpora en su interior el MSX DOS 2. Tambien es posible ampliarlo hasta 4 Mb. 150 $ (20000 +o-).





* ***MINI EXPANSOR de SLOTS:*** con 4 slots. Utiliza la alimentación interna del MSX por lo que puede ser instalado internamente. 60 $ (8500 +o-).

* ***Cartucho MSX 2 y 2+:*** Según el ordenador (marca, modelo, etc...) se realizan conversiones a MSX 2 o 2+. El precio es tambien relativo, pero ronda sobre las 130 $ (18000 +o-).

* ***ACE (proyecto BR):*** Este proyecto ya no es tal, ya que hace algún tiempo que

existe. Posiblemente sea exportado a Europa, pero su precio sigue siendo una incognita.

* ***Interface HD***: Este interface ya debe haber visto la luz, y si no le queda poco. Se trata de un interface de disco duro que será compatible con todos los existentes hasta ahora. Su precio sigue siendo X.

Por supuesto, estos precios son orientativos y no incluyen los posibles gastos de envio.

Para más información:

ACVS ELECTRONIC LTDA.
R. Sandoval Ferreira Cabral, 369
S_o Paulo - SP
05135-000
tel: 055 (011) 834-5349 - BRAZIL

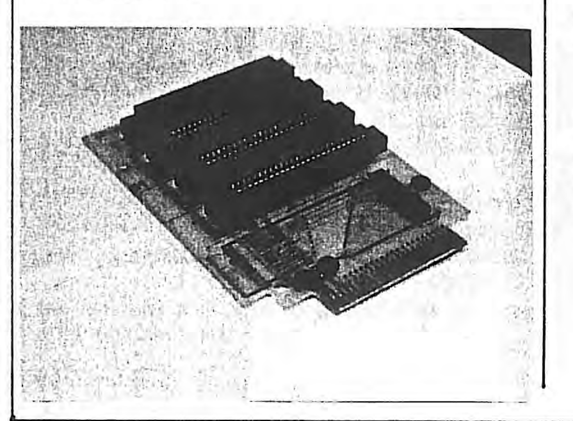
Ahora comentaremos a comentar los discos que hemos recibido:

MSX ON-LINE DISK

Se trata de un disco de Alexandre Sobrino, en el que se encunetran multitud de textos. En el disco se encuentran las 20 ediciones del 'diskmagazine' MSX ON-LINE, ademas de algunos ficheros comprimidos (*.PMA).

MSX MIX #1

Este es un disco del MSX CORE CLUB que contiene multitud de textos, músicas y gráficos en screen 2 (!). En resumen, un diskmagazine.



MPW vs 1.6

Esta es la versión más reciente del MPW, un editor de texto diseñado para escribir programas, grabarlos en ASCII y compilarlos (en ensamblador, C, Pascal, etc.). Esta versión en concrerto consta de doble resolucióm vertical, aunque aun se trata de una 'demo'. El programa puede llegar a ser bueno, si se le incluye todo lo que hace falta a un editor de textos. De momento se ve bastante majo.

Street Fighter 2 (Babuinos version - 95)

Esta es otra versión un poquito más avanzada del SF2, ¿qué vamos a deciros que no sepais de este juego?

MSX BRIGADE #3

Este es el tercer número de un diskmagazine editado por Cobra Software. En su interior se encuentran varias secciones como Music Hall (músicas), Terminator (una mini-demo/ scroll), News-Info, varias promos y un juego.El menu del diskmagazine está bastante bien, aunque su contenido no es muy extenso.

HIGH SCREEN TOOLS

Se trata de una recopilación de utilidades gráficas, agrupadas en cuatro discos que se presentan con etiquetas en B/N, con caja y un pequeño bloc de notas. Por lo que hemos podido comprobar dan problemas de carga en MSX2+ y Turbo R. Podemos encontrar multitud de conversores entre screens, así como diversas utilidades de todo tipo.

Esto es todo lo que hemos recibido, aunque como ya hemos dicho, hace tiempo que nos lo enviaron. En próximos números seguiremos informando de todo lo que vaya apareciendo en Brasil.

Ramón Serna

ZANDVOORT'95 (Más vale tarde que nunca)

Uno de los problemas que tiene esto de sacar un fanzine cada 3 meses es que a veces cuando publicamos algo ya huele un poco, pero ya que más vale tarde que nunca he aquí el comentario de la última feria de Zandvoort.

Ante todo os mencionamos que el comentario ha sido sacado de la "FONY's MSX HOMEPAGE" y lo hemos recibido de Ramón Ribas (muchas zankius). Ahí va:

Viernes

15:00 Harderwijk:

El tan esperado momento llega lentamente. Nos dirigimos a Etten-Leur, el lugar donde vive el programador Kryten de Mayhem. Aqui estaremos el fin de semana.

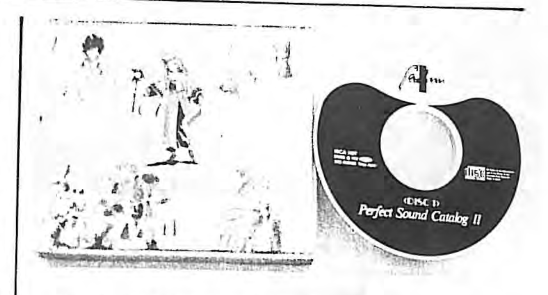
17:30 Etter-Leur:

Llegamos al 'cuartel general' de Mayhem. Zelly también está allí y están muy ocupados con ALMOST REAL, la tan esperada megademo.

Nuestros ordenadores están instalados en la sala de estar, para unirnos a 'la fiesta del stress' (pero no tenemos nada que hacer más que testear la demo AR).

Kriten tiene el AKIN, el nuevo juego de la Sunrise Games Subscription. Oí que seria un buen juego, pero ahora veo algunos asombrosos efectos y





tiene una historia genial (!). Se acabaron los tests de AR por mi parte... El AKIN es más divertido.

Sobre las 21:00 terminé una pequeña demo grafica para GFX-9000, con Eggbert volando sobre un océano.

Los chicos de Mayhem encuentran un montón de errores en AR, pero cada solución a los errores presenta nuevos errores. Lo siento por ellos, dos años programando y aun no terminan. A las 12:00 me voy a la cama. Ray-Tracer hace algunos gráficos para el ROM. Zelly y Kryten planan quedarse levantados toda la noche.

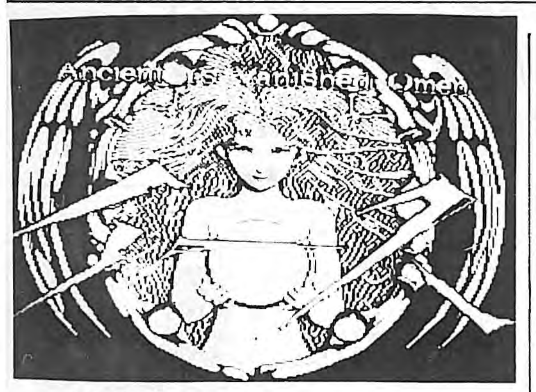
Sábado

A la mañana siguiente me levanté a las 6:00 y tenía curiosidad por ver la AR definitiva... ¿siguen programando? ¡Malo, no hay Almost Real!

El resto del grupo Mayhem llegó de Goes, se hace llamar Huey y en su coche también hay algunos chicos de UMF.

7:30 Etten-Leur:

Todo está dentro de dos coches (ordenadores, gente, etc) es fantastico ver todo lo que puedes meter dentro de un coche pequeño. FONY (The Invader y Ray-Tracer) tienen alguna experiencia conduciendo hacia ferias de MSX, por lo que ellos conducen. Encontramos una ruta camino hacia Rotterdam y finalmente Amsterdam, que es el camino más fácil. Ahora tenemos que encontrar Haarlem y luego Zandvoort (¿que significan las pequeñas señales amarillas que marcan 100? (no conducir a menos de 100 Km/h, creo yo)).



9:30 Zandvoort:

¡Si, es el lugar correcto! Es muy tarde y corremos al stand con nuestras cosas. No tenemos nada que enseñar, excepto MSX-MIX (revista brasileña), esa es la razón por la que solo disponemos de 2 metros de espacio.Mayhem continua programando la AR (¡siguen creyendo que es posible terminarla!)

Podemos tomar algún tiempo para pasearnos por ahí y mirar otros stands. Encontramos algunos amigos e hicimos otros nuevos. Lo primero que hice fue pasarme por el stand de Futurdisk. Ray-Tracer tenía que renovar su subscripción a este fabuloso diskmagazine y yo también queria una.

Después de esto fuimos hacia Sunrise. Se vende el AKIN y podemos ver una promo del Pumpkin Adventure III. Henrik hizo un interface IDE. Los Moonsound/GFX-9000 se venden bien, ¡vemos un montón de gente con cara de felicidad!

No tuve que comprar la nueva Sunrise Magazine (¿por qué?... uh... bien, ¡todos los usuarios de MSX deberian estar subscritos!).

Mi-Chi ha hecho WIOS. Nos cuenta que es un Sistema Operativo para MSX con GFX-9000 y disco duro. Parece bueno y le doy mi dirección para más información.

ROM vende su nuevo diskmagazine y Yobi pintó su ordenador.

UMF vende el primer CD ROM para MSX! Solo un problema, el software no funciona por culpa de algunas direcciones de E/S caambiadas en el nuevo interface de Gouda (un patch por favor!).

Extraños ruidos en japones suenan en una oscura esquina de la sala. Se proyectan peliculas de YS, de todas formas yo ya las había visto hacía 2 años, no las miro. Para los visitantes es un buen lugar para quedarse.

Nos quedamos sorprendidos cuando vemos que Paragon ha hecho el Bomberman para MSX. Aun no está acabado, pero se ve bonito (16 colores). Tendremos que darnos prisa con nuestros juegos si queremos venderlos...

RAM promociona su nuevo juego llamado TETRIS 2. Parece bueno, es para MSX 2+ y Turbo R (¿sabiais que RAM tiene un bonito número de fax? Es el 0039337083216 y nosotros en holanda no podemos recordar simplemente numeros de 10 dígitos... (vale, lo sé, sin el código del país el número solo tiene 9 dígitos)).

Paseamos por los stands y vimos un dibujo sobre un chico que va con su tio a Brasil... es una muy buena demo de ABYSS. Muy original y con buenos gráficos y animaciones.

¡MSX Club Gouda ha vuelto! Cogimos un poster firmado por el 'big boss' Ellos venden el interface SCSI y el nuevo espansor de slots, dos cosas sin las cuales no puedes vivir hoy en día. Les hice 250 Fl más ricos y me fui rápidamente al stand de Dimension +.



¿Qué es esto? ¿Nuevos juegos para GFX-9000 en el MSX Z380? No... es una Sony Playstation... ¡Mal hecho! pero tiene buenos juegos. A Ray-Tracer le salian chispas de los ojos cuando vio un Atari Jaguar y algunos nuevos juegos (él es el orgulloso poseedor de los juegos de la consola de solo 64 bits)

En el stand 16 vemos la MCCM, que hacen una demostración del emulador de MSX 2 para PC. La nueva versión te proporciona un terrible sonido 'PSG'. Dudo si el ordenador de 33 MHz que hay en el stand es realmente un PC. Va todo muy rápido y en mi DX4-100 el emulador es lento.

La nueva forma de la MCCM es un gran paso adelante para ellos (!).

Tambien vendian viejo hardware, como interfaces SCSI de HSH por solo 50 Fl.

Compra una nueva ROM al MSC Club Gouda y ya tienes un buen interface SCSI por solo 80 Fl (!).

Oasis vende un nuevo patch para el Big Strategy 2. Ray Tracer compra uno.

Paseando por ahí vemos a Rob e Groot y cia. Venden hardware y camisetas. Son buena gente, siempre amistosos.



MCCA ha hecho un interesante proyecto de hardware. Se llama MIRC, un controlador de infrarrojos. Con él se pueden conectar dos ordenadores sin cables. Además, puedes introducir a tu ordenador algunos codigos para controlar la TV o radio. Yo compré uno... siempre es útil!

Algunas de las antiguas canciones de Impact estan convertidas a MoonSound por Omega y las vende en un disco. Son muy buenas, todas en versión wave.

MSX Club West-Friesland y MSX Club Oldenzaal venden un montón de hardware, por supuesto, para MSX! Desde cables para el monitor hasta ordenadores, todo está disponible.

Regresamos a nuestro stand, ya hemos visto lo más interesante y tenemos todo el día para ver el resto y encontrar nuevos amigos. La demo Always Reality sigue sin estar acabada. Kryten y Zelly están muy fastidiados por ello, pero la vida continua y el resto del día será usado para echar un vistazo alrededor.

Yo tengo algún hardware para vender, incluyendo un Music Module por solo 75 Fl. Es muy barato y todo el mundo me preguntó por qué. Bien, es simple, el MM no funciona a 7 Mhz ni en algunos ordenadores. Muy extraño, y además Yobi no pudo arrglarlo con sus poderes magicos con el hardware. Después de un rato vendí el MM a Rob de Groot.

También enseñamos nuestro nuevo proyecto para GFX-9000. ¡A todo el mundo le gustó y creemos que eso es una buena señal para que se convierta en un juego real!

Alguien nos enseñó una versión para GFX-9000 del Bomberman muy buena. ¡Aún están trabajando en ella, pero yo lo compraré cuando esté terminado!

De pronto un niño me pregunta si tenemos alguna promo de juegos y dice que las quiere ahora... bueno, me gustan los niños, pero no cuando se acercan y piden cosas. Este siguió pidiendo y finalmente apunté su dirección en un papel. Me vende un diskmagazine con el nuevo modplayer de NOP para MoonSound (SI) y se queda feliz (¡gracias, si tienes acceso a internet para leer esto!).

Probamos el modplayer de NOP lo cual resultó en una fantástica música para nuestro stand. Gracias a nuestros músicos. El nuevo reproductor parece bueno y suena bien. Gracias a NOP (no os vimos, ¿por qué? (Apuesto a que estais en la cárcel por no pagar impuestos)).

Al final de la reunión, Stefan Boer nos enseñó algunas fotos de su viaje a Japón. Debo decir que Japón parece bonito. Lo malo que esté tan lejos...

17:00

El dia se acaba... ponemos todo de nuevo en el coche y junto a Mayhem y Overflow vamos al MC Donalds.

Después le echamos un vistazo a un salón recreativo. Tienen una máquina de cuatro players con un juego de rally. ¡Mola! ¡Quiero tener una de esas en mi casa!

20:00; Zandvoort:

Llegó la hora de regresar a Etten-Leur.

22:00 Etten-Leur:

Después de un paseo por Haarlem, encontramos el camino correcto para ir a Amsterdam.10000 señales amarillas de 100 km/h después llegamos a Etten-Leur. Todo es descargado de nuevo y nosotros continuamos el encuentro de MSX probando todo lo que hemos conseguido.

Después de todo, fue un buen día. No demasiadas cosas que ver, pero con mucha diversión. Lo malo es que no había demasiada gente, puede que los juegos de consola hayan atrapado algunos usuarios de MSX, pero creo que es porque no hay demasiados usuarios en Holanda y todos van a Tilburg. Las ferias de MSX no son interesantes para la gente que solo usa el ordenador para jugar y algunos trabajos. Nadie quiere gastarse dinero en ir a una feria y después descubrir que fue para nada. Solo los verdaderos amigos del MSX visitan las ferias hoy en día. El resto de la gente compra PCs y se copia cosas de sus vecinos.

¡Espero que Zandvoort sobreviva el año que viene! Sin él sólo tendremos Tilburg y yo no puedo estar sin algunos encuentros regulares de MSX.

¡Nos veremos en Tilburg!

The Invader, FONY 1995.
Traducido por Ramón Serna.

KOREA '95

El Ramoni está como una puta cabra, va y me dice que ponga: Rara vez recibimos información de este remoto pais pero aquí está

ATENCION, PREGUNTA...

'Por 34 cuelgues PENTIUMeros, díganos el ordenador de tres letras más internacional.' !Premio! Ha ganado un minuto de Windows 95 libre de errores.

Escrito por Chan-Se Oh y traducido al inglés por Jun-Sung Kim, he aquí el resumen del festival MSX celebrado el pasado mes de octubre en Seul.

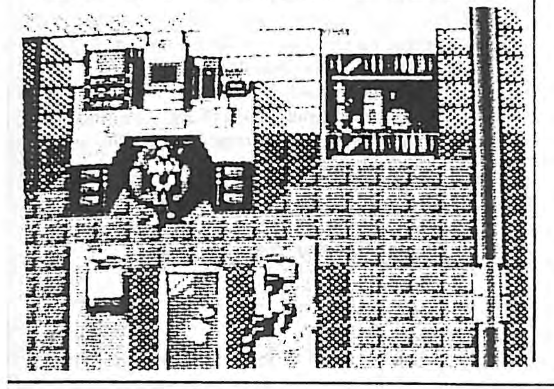
-!Eh, Néstor! Dile a tus huestes que se han olvidado de algo.

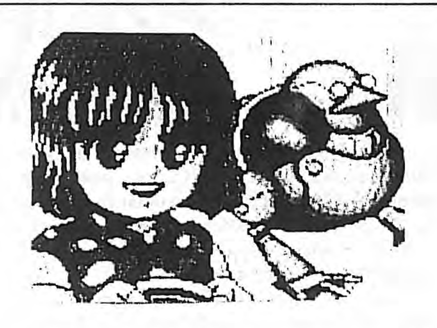
-¿Ein...? !Ah, sí! Un zillón de gracias a Ramón Ribas por habernos prestado esta información (¡el documento original nada menos!)

-Estais zummmbaos.

95' MSX FESTIVAL in Korea

Realmente muy poca cosa si lo comparamos con la feria de Tilburg pero, dada de Seul, Corea. A este festival, organizado por RCM (Revolutionist's Club of MSX), asistieron varios clubs MSX coreanos, como "Paradise of MSX", asi





como el club GHQ de Japón. Cerca de 100 personas visitaron el festival.

Realmente muy poca cosa si lo comparamos con la feria de Tilburg pero, dada la situacion actual del MSX en Corea, este festival ha sido muy importante para recordar a muchos usuarios la existencia de un sistema que se desvanece en el pasado.

En Corea son raros los acontecimientos comerciales (como las ferias europeas), asi que en el festival solo hubo algunas exhibiciones y demostraciones de soft japones y europeo. Por supuesto lo principal fue que la gente se lo pasó bien.

En el festival RCM presentó algunos clubs extranjeros, como COBRA SOFT (Brasil), ANMA (Holanda), HNOSTAR (España). También distribuyeron su magazine, 'Hello, MSX!'. Además de la presentación del club, algunos perifericos fueron mostrados a los visitantes:

- **Moonsound.** La nueva tarjeta de sonido ya presentada en las ferias europeas. Junto a ella hubo demostraciones de varias aplicaciones como MOD-player. Desafortunadamente no habian prepa-

rado un buen sistema de audio; los visitantes no pudieron oir bien el sonido a causa del ruido de fondo.

- **GFX9000.** Fue un gran error que no probaran el cable del GFX9000 (los monitores coreanos usan un conector distinto a los japoneses), asi que los visitantes no pudieron ver los graficos de GFX9000.

- **Mega-SCSI.** Fue lo que más atrajo a los visitantes. Estaba encapsulado en una caja transparente. Junto al disco duro y la unidad magneto-optica se mostraron algunas aplicaciones, muchas de las cuales eran dominio publico. Un entorno de manejo de ficheros similar al Comandante Norton, la instalación de juegos de



diskette en disco duro, y el reproductor de secuencias de video MPEG impresionaron a los visitantes.

- **Otros.** Además hubo presentaciones del *GIGAMIX's Magical Labyrinthm*, un reproductor de animaciones para Turbo-R, y algunos programas comerciales y de dominio publico. Al contrario de lo previsto la duración del festival fue acortada por lo que muchas cosas no pudieron ser presentadas. Agunos de los juegos de GIGAMIX sí fueron presentados.

- **Epílogo.** Como ya he mencionado, este evento dejó que desear en algunos aspectos. Pero quiero agradecer a Seok-In



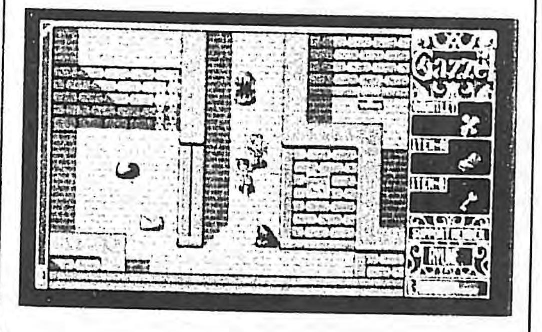
Yang y a los miembros de RCM los esfuerzos realizados para este festival.

No podemos pasar por alto el punto mas importante de este festival: la sensación de que 'los usuarios de MSX de todo el mundo están muy cerca entre si a traves del MSX'. (*)

Espero que este evento tenga continuidad, y tengan lugar otros eventos con los que los usuarios de MSX coreanos puedan impresionarse.

Octubre 1995, escrito por Chang-Se Oh,
Traducido al inglés por Jun-Sung Kim,
Retraducido al castellano por Konami Man,
Acentuado y corregido por el Ramoni.

(*) Nota de konami Man: ya se que esta frase historica suena rara, pero juro que la he traducido literalmente.



A.A.M. INFORMA

Convocatoria del Concurso de graficos y sonido

El póximo día 5 de mayo tendrá lugar en Barcelona el noveno encuentro de usuarios de MSX organizado por la Asociación de Amigos del MSX. Esta asociación a previsto que en este nuevo encuentro se realicen dos concursos, uno de gráficos y otro de músicas (cosa que llevaban anunciando desde el 5° o el 6° encuentro) con el cual, todos los usuarios que lo deseen podrán optar a los premios establecidos en 3000 pts para el primer clasificado y 1500 para el segundo.

Las reglas del concurso se basan principalmente en lo siguiente:

1. Los gráficos/ músicas deberán ser originales y recibidos en formato disquete.

2. Se aceptarán todos los screens de MSX (GFX-9000 incluido) al igual que los siguientes editores: MoonBlaster, Pro-tracker, PCM Tracker, Synthesaurus, SCC Musixx, FAC Soundtracker, el propio BASIC y como no, composiciones para MoonSound. En ambos casos se reco-mienda enviar el cargador de la música o el gráfico (estos últimos cargables con BLOAD"",s o COPY y COLOR= RESTORE) o por lo menos dejar claro en que formato/ editor están.

3. No se aceptarán formatos que no sean estrictamente de MSX (MODs, MIDI, GIFs, PCX, etc...).

4. La fecha límite de llegada a la AAM es el 22 de Abril de 1996.

5. La elección de los mejores gráficos/ músicas la hará un jurado formado por 5 personas que NO podrán competir. Por supuesto su decisión irá a misa.

6. Si ocurriera un empate en el primer puesto, se eliminaría el segundo y se premiaría con 2000 pts a los ganadores. De producirse en el segundo puesto se reduciría a 1000 pts para cada uno.

7. En caso de no haber los suficientes participantes (4) o de demostrarse una falta total de calidad se declarará el premio desierto.

8. Los participantes pueden enviar tantos gráficos/ músicas como quieran, siempre que sean originales y no hayan salido en otros medios.

Por último queda decir que el/la participante deberá ser español/a aunque no es necesario que acuda a la reunión (pero si recomendable) y que no se descarta el montar un disco de DP con todo lo recibido.

Para enviar vuestros gráficos/ músicas o pedir más información dirigios a:

Ramón Ribas Casasayas (AAM)
C/. Sardenya 379 Atico 3
08025 - Barcelona

AAM
Aptdo. 97075
08080 - Barcelona

E-mail:
jalonso ibm.net (Jose Mª Alonso)
ribas est.euetit.upc.es (R.Ribas)

PREVIEW MADRID'96

Qué cómo quién cuándo por qué

La 2ª **reunión de usuarios de MSX en Madrid** tendrá lugar el próximo día 24 de Febrero (Sábado) en el Centro Cultural Fernando de los Rios, al igual que la anterior reunión.

La reunión abrirá sus puertas a las 10:30 h. de la mañana, aunque los que dispongan de un stand tendrán acceso desde las 9:00 h.

Los organizadores del encuentro, miembros del club **MSX Power Replay** han fijado el precio de la entrada en 500 pts, que podrán pagarse el mismo día o por adelantado haciendo uso de la c/c del club, en el cual caso el mismo resguardo del ingreso servirá de entrada a la reunión.

En cuanto al contenido, además del habitual stand de 2ª mano, los organizadores aseguran que se presentará lo siguiente:

MoonSound (nueva serie con 512kb de SRAM); GFX-9000, esta vez en color y sin problemas técnicos; soft holandes, japonés, brasileño, ruso, italiano, suizo y, como no, español (anuncian la posible puesta en venta de El Poder Oscuro, de Majara Soft. También se presentará hardware, revistas, y posiblemente CD-ROM MSX, interface ATA-IDE, disqueteras HD, y FM-PACs.

Todos aquellos que deseeis recibir más información poneros en contacto con el club MSX POWER REPLAY en la siguiente dirección:

C/. Almazán 31, 1º D
28011 Madrid;
llamando al (91) 463 83 24;

O a través de *HISPANIA II (Rafael Corrales).*

Si quereis pagar vuestra entrada por adelantado, haced uso de la c/c de la **Caja Postal** nº **00-21.169.795**, y recordad que el resgurdo será vuestro vale de entrada.

COMO LLEGAR A LA REUNION
(y no morir en el intento)

Unos pequeños consejos para facilitar el acceso:

- **Via TREN**: Desde Chamartin C1 en dirección Atocha. Desde Norte L6 de metro en dirección Laguna. Desde Atocha C5 hacia Mostoles/ El Soto. En Laguna salir de Cercanias o Metro y en la salida coger 138 en dirección Aluche, bajar del autobus en la parada que hace esquina al Patinaje Diamonds (ver mapa).

- **Autocar**: En la estación Sur de autobuses dirigirse a Atocha y allí coger el cercanias indicado antes.

- Del **Aereopuerto**: Coger línea de la EMT Colón-Aereopuerto, coger el Metro de Colón, L4 a V.Rodriguez; en la estación coger L6 hasta Laguna (L6 o llamada también Circular).

- En **Coche**: Desde la nacional en la que se venga enlazar con la M-30 y de allí a la N-V dirección Talavera. En la N-V tomar la salida indicada en el mapa.

La dirección del centro es *C/. Camarena 10*. Si surge algún problema el mismo día podeis llamar al teléfono del centro *(91) 717 06 11.*

NEWSOFT *Todas las novedades y las últimas traducciones españolas*

Aprovechando que últimamente están empezando a aparecer que parece que empiezan (que sí SaveR... ya vemos que a tí también se te da bien la secta...) programas españoles, hemos decidido reunirlos todos en esta sección, la cual perdurará mientras sigan apareciendo novedades, y esperemos que así sea.

LILO: LA CONQUISTA DE LA FAMA

Muchos conocereis a Kai Magazine por sus extraordinarios trabajos que se han presentado para nuestro sistema. Aquí tenemos su primer juego, el cual fue presentado en la octava reunión de Barcelona, se trata nada menos que LILO "La conquista de la fama".

Encarnamos una zanahoria un poco especial, esta está cansada de seguir siendo "un simple vegetal", así que para deshacerse de su rutinaria vida, va a intentar caerle bien a Kai, para poder pasarse por su mascota.

La aventura empieza en la cocina de una



casa habitada por cuatro japonesitas. Nos encotramos junto con nuestro amigos los vegetales, estos prefieren ser cocinados antes que escapar con Lilo, sólo se limitan a advertirnos del peligro, pero Lilo es de ideas fijas. De repente aparece Kiyoko, esta no parece hacerle mucho caso a lo que Lilo le dice, así que para demostrarle que no va de bromas decide convertirse en un "nabo", ¿en



un nabo?, sí, sí, quedando Kiyoko inconsciente tras el ataque. A continuación se nos muestran una imágenes detalladas por si no te haces a la idea.

Parece que a Lilo le ha gustado bastante la japonesita, será cuestión de ir a por las demás. AL salir de la cocina nos encontraremos un perro que nos impedirá subir a la segunda planta, y bueno, como al perro no nos lo podemos tirar para que cambie de opinión, le haremos caso y pasaremos a la salita. Allí encontramos en un armario un carrete de hilo y una cuchara, y como somos así de malos, nos lo llevamos. El hilo lo

aprovecharemos para abrir la puerta de la terraza, que está en la misma habitación, y allí con mucho ojo veremos un llavero con forma de garfio, también lo cogeremos, que nos puede servir para muchas cosas porno.

Volvemos a la cocina, nuestros amigos los vegetales no salen de su asombro, y Kiyoko sigue tendida en el suelo, parece que nos hemos pasado, y eso mismo opina la lechuga y compañía. Utilizaremos de nuevo el hilo, esta vez para abrir la nevera, allí encotraremos carne y liquidus cogorcius

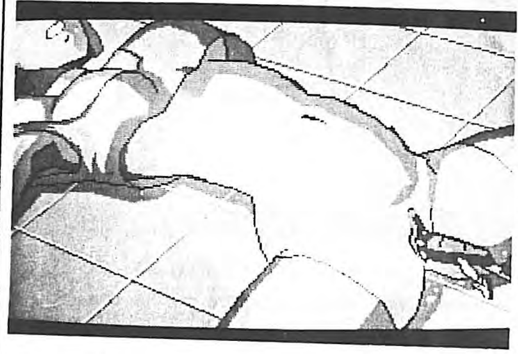


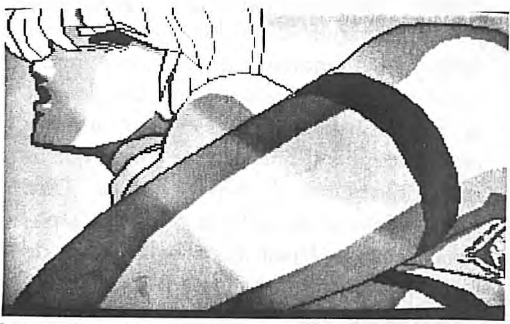
(cerveza para los incultos). Ahora nos dirigiremos al baño, lástima que no hay nadie, pero tarde o temprano tendrán que utilizarlo... aprovecharemos el garfio que encotramos en el jardín para subirnos al water, ya que hemos que tener una buena

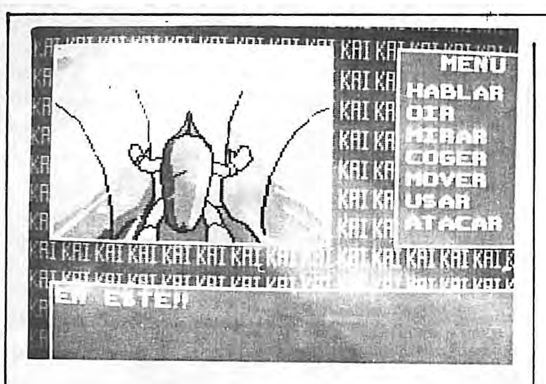












perspectiva para cuando alguien lo visite. ¡Y ahí está Yoko!, ¡Y ahí vamos a estar nosotros dentro de ná! ¡Zas! (¿es ésta la onomatopeya que mejor representa el "ataque"?). Una menos...



Por lo visto estas japonesitas no son muy resistentes, otra que se ha quedado inconsciente. Ahora que hemos satisfecho nuestro cuerpo, estamos en condiciones para enfrentarnos al chucho, nos sacamos el filete y se lo lanzamos al jardín, ¡vía libre!. Una vez en el piso de arriba, nos dirigimos a la última habitación, y en un armario encontraremos "El nabo", este parece que es un representante de Kai Magazine. Dice que sin hacerle la revisión a las tres japonesas, no nos dejará atacar a la última de ellas, que parece ser una japonesa recién sacada de Beppin.

Saliendo al pasillo y entrando en la habitación más cercana a esta, nos encontramos a Yuko, que está haciendo cosas no muy bien vistas por la iglesia, y encima dice que no nos quiere invitar, ¿pero que se habrá creído?. Nada nada, desenvainamos el liquidus cogorcius y se lo pasamos. Ahora parece que ya está más dispuesta a trabajar, y es entonces cuando entramos en la fiesta, ¡Qué oscuro está esto, pero qué ambiente!



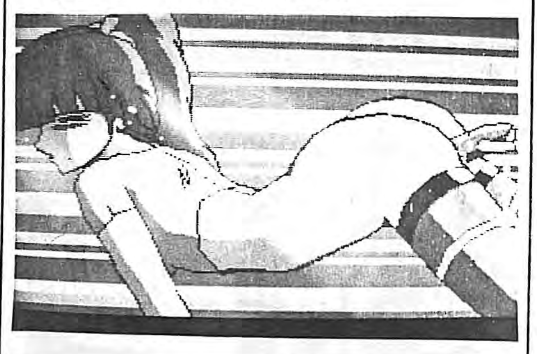


Ya hemos hecho lo que el señor nabo nos había pedido, así que le visitamos, y nos dará las llaves de la casa. Ahora ya podemos salir a la calle, donde se encuentra la última chica. Que sí... que ya te meto el disco B...

¡Buenoo! ¡Qué tía! ¡Lo que se han perdido mis amigos los vegetales! Nada, ¡¡¡al ataque!!!. ¡Ras! ¡Reeks! ¡¡Pero si está

armada!!, ¡POOM!, martillazo. Y ahora aparece Kai, más chulo que nadie, y se atreve a decirle a la japonesa cuál era la misión de Lilo, y por eso: Martillazo 2.

Lo que viene a continuación me lo callo, os lo dejo para vosotros, que vale la pena. De todas formas sería un riesgo contarlo, ya que el capitán Moncho podria dar el tijeretazo, y hasta podría denunciarme, así que ¡vedlo vosotros mismos!.







Por cierto, que si alguien ha utilizado la cuchara que nos encotramos en el armario que nos lo diga ipso facto, ¿falen o no falen?.

Resumiendo, gráficos impresionantes, mucha secta y diversión asegurada durante un ratito (sí, bueno, ahora que sabes paso a paso lo que hay que hacer vas a tardar bien poco en acabarte el juego. ¡Qué pasa! No haber leído este comentario...)

SaveR



SYSTEM SAVER: THE PROMOTION PICTURE

Esta promo (del mismo autor que LILO) presenta un juego que no ha visto aún la luz, pese a que apareció un año antes que la aventura de la zanahoria.

Prometía ser un RPG impresionante, con gráficos y animaciones a toda pantalla, escenas de combate y música SCC, pero por lo visto el proyecto superó al autor y se decantó por algo más a corto plazo.

Los gráficos y la animación son el punto fuerte de esta promo, que en realidad se trata de la intro (no salen escenas del juego en sí). En las escenas aparecen diferentes técnicas cinematográficas: movimientos de cámara o travelling, primeros planos e incluso zooms a los personajes. En conjunto muy espectacular, si bien la continuidad no está del todo lograda.

Como en LILO (o más bien en LILO como en esta promo) los dibujos de los personajes son del más puro estilo manga y por cierto muy bien conseguidos.



Aunque no aparecen escenas porno, dice que en el juego sí habrá (si llega, claro)

Como en toda buena intro, ésta cuenta el argumento del juego, y hay que decir que es original: ¡trata de la lucha de los sistemas informáticos por la supremacía mundial!

Un cazarrecompensas llamado Kai (!!), perteneciente al sistema MSX, debe localizar a un usuario que supuestamente ha desertado del sistema y que puede estar relacionado con el System Saver, un personaje místico que, según la leyenda, traería la salvación y dejaría al MSX como único y absoluto. Pero tan sólo es una leyenda...

Mientras tanto, la competencia está desarrollando un nuevo prototipo de ordenador con cerebro orgánico, con el que esperan conseguir inteligencia artificial y ponerse así a la cabeza en cuanto a tecnología punta.

Pero quedan muchos interrogantes: ¿Es System Saver una leyenda o es realidad?

¿Encontrará Kai al usuario desertor? ¿Dividirá bien en coma flotante el cerebro orgánico? ...Nadie lo sabrá si el Kai real no pone manos a la obra.

Pero... pero...

¡¡¡Pero si yo sólo sé hacer programas de partículas!!!

¡¡¡Qué coño hago comentando un juego en dos dimensiones!!!

(Perdón. Esto nos pasa por dejar el comentario a un P0...)

Yombo

SIR DAN

De nuevo una promo, esta vez jugable, del futuro juego de Daniel Zorita. El juego en cuestión presenta una mecánica similar al



Maze of Galious, pero con gráficos infinitamente mejores, incluyendo un muy buen uso del color.

En esta promo podemos explorar los alrededores del castillo y unas cuantas habitaciones del mismo. No faltan los imprescindibles objetos que mejoran nustra capacidad de salto, velocidad... ¡y disparo!, ni los obligados "bichos feos" pululando a sus anchas, aunque sean aún inmunes a nuestros ataques.

Promete ser un gran juego. Ya estamos impacientes por verlo finalizado (y lo mismo decimos de un tal LemoN, ¿verdad, SaveR...?)

///// *KONAMI MAN* \\\\\

¿QUE ME ICE?

Como da la puta casualidad de que hemos conseguido de golpe unos cuantos juegos traducidos al castillero, hemos decidido arrejuntar los correspondientes comentarios en esta sección.



Las susodichas traducciones corresponden a *YS*, *Dragon Slayer VI* (ambas de **Jorge Pasqual Llopis**), *Guncannon*, *Sanatorium of Romance* (estas dos de **Teo & Frans López**) y *Snatcher*.



Poseso, las traducciones de Dragon Slayer VI junto con Guncannon y Sanatorium of Romance son muy buenas, no tanto la de YS, que a veces parece un jeroglífico, claro que bastante difícil es ya sustituir el texto japonés por el español en el mismo espacio, ya que los japos con sus



kanjis comprimen que se caga la perra. Sobre el Dragon Slayer VI hay que decir también que está acompañado de un libreto, en el que se ha traducido el manual orginal y todo.

Por cierto, que lo de la traducción del Snatcher es una bola, o algo (perdón por la broma), así que tendremos que seguir esperando a que los holandoides se decidan de una **** vez (y no sé pa qué coño lo censuro) a traducirlo, ¡Ya basta de ver solamente la demo en inglé!. Espero que el capitán Moncho no lea esto hasta que acabemos el fanzine, porque de lo contrario recibiremos. *¡¡Coño!! ¡¡Un tomate que habla!!*

SaveR



Como manejar el VDP desde ensamblador.

De nuevo vamos a continuar con el manejo del VDP, no sin antes mencionar y corregir unas pequeñas erratas que se nos colaron en el número anterior:

En la página 33, en el apartado: '2) Modo indirecto' el ejemplo que hay está mal, ya que en la parte donde pone: 'LD A,dato2 (a R# n+1)' debería poner: 'LD A,dato2 (a R# n)', ya que en este caso no hay autoincremento.Otra cosa que creo que no expliqué bien es que en el modo indirecto hay queescribir en R#17 el número correspondiente al primer registro que modificaremos, añadiendole la cabecera '10' al byte, (p.ej: si queremos empezar por R#34, 'n' será '128+34' ya que 128 es en binario '10000000'). La difirencia entre el modo indirecto y el indirecto con autoincremento es precisamente esa cabecera que en el segundo caso pasa a ser '00'.Por últmo, el despieste final fue en la página 35, en la que despues de: 'haciendo un IN A,(&h98)', debería poner: 'o OUT (&h98),A; donde 'A' es el valor que vamos a leer/ escribir en la dirección seleccionada.'

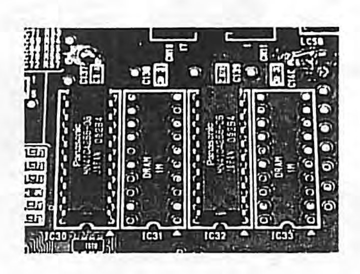
Bueno... pido disculpas por estos pequeños fallos y espero que a nadie le hayan causado ningún dolor de cabeza (igual ni siquiera os disteis cuenta...).

Ahora ya sí. Passemos a lo nuestro:

Como ya os dije en el pasado número, esta vez empezaremos con los comandos del VDP (copy, line, pset, ...). Si mirais la tabla que pusimos en el SD #5 vereis que los registros de R#32 a R#46 están marcados como 'VDP Comand Registers', y eso es lo que son: registros de los comandos del VDP.

Su uso es sencillo a más no poder. Tan solo debeis escribir en ellos los datos necesarios para el comando que vayais a usar y en R#46 el código del comando.para los que no tengais la tabla ahí va:

R#32 coordenada X de Origen. Byte bajo.
R#33 coordenada X de Origen. Byte alto.



R#34 coordenada Y de Origen. Byte bajo.
R#35 coordenada Y de Origen. Byte alto.
R#36 coordenada X de Destino. Byte bajo.
R#37 coordenada X de Destino. Byte alto.
R#38 coordenada Y de Destino. Byte bajo.
R#39 coordenada Y de Destino. Byte alto
R#40 número de pixels horizontales. Byte bajo.
R#41 número de pixels horizontales. Byte alto.
R#42 número de pixels verticales. Byte bajo.
R#43 número de pixels verticales. Byte alto.
R#44 color.
R#45 argumento.
R#46 Comando del VDP

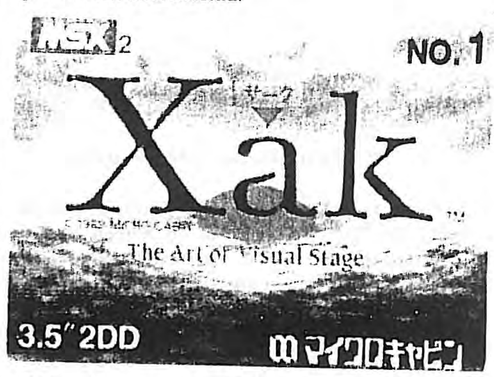
Como veis, para cada coordenada se usan dos bytes, ya que estas pueden superar los 256, como en el caso del Screen 6 (512x1024).

Otra cosa que puede que sorprenda es que la VRAM en ensamblador no se usa por páginas, sino que es todo una misma página (p.ej. en Screen 5 se usan 256x1024 pixels, y no cuatro páginas de 256x256). Esto significa que podemos copiar un bloque de 200x300 pixels en las coordenadas (134,234) sin que el gráfico se corte en la linea 256.

Por supuesto, no es necesario enviar datos a todos los registros de comandos cada vez. Si los datos no son necesarios se puede saltar ese registro; p. ej. para hacer un LINE no hace falta usar los registros R#32-35 ya que no existe origen; solo destino.El 'argumento' tiene muchas

funciones, pero empezaremos por usar las siguientes:

R#45: 0 ¿? DM OM DX DY CO MA
¿?- Función desconocida.



DM- Memoria de destino: 0=VRAM, 1=RAM expandida.
OM- Memoria de origen: 0=VRAM, 1=RAM expandida.
DX- Direccion en el eje X: 0=derecha, 1=Izquierda.
DY- Direccion en el eje Y: 0=Abajo, 1=Arriba.
CO- Condición usada en el comando SEARCH.
MA- Usado en el comando LINE.

Después de todo esto estareis ansiosos por conocer cuales son relmente los dichosos comandos... ¿o no?; por ahí están (tabla 1).

La primera columna muestra la función, la segunda el destino y la tercera el origen. En la cuarta nos indica si las unidades con las que trabaja ese comando son bytes o pixels (dots) y a continuación el nombre que recibe ese comando y su codigo de 4 bits en binario.

'*High speed move*' significa hacer un comando rápido (por bytes). La velocidad se gana a cambio de no poder usar operaciones lógicas y, al trabajar byte a byte a veces, como en el caso del screen 5 o 7 en el que 1 byte contiene la información de 2 pixels o screen 6 en la que lo contiene de 4, se deben usar multiplos de 2 (o 4) en el eje de las X.

'*Logical move*' permite trabajar pixel a pixel estemos en el modo (gráfico) que estemos además de usar operaciones lógicas, a cambio claro está de perder velocidad en el proceso.

El último comando de la tabla sirve para interrumpir el comando que se esté realizando en ese momento.

Las operaciones lógicas que se pueden usar las encontrareis en la tabla 2, donde la primera columna indica el nombre, la segunda, la operación matematica que se hace para obtener el color final y la tercera el código de 4 bits de dicha operación lógica.

Pasemos ahora a ver algunos ejemplos:

HMMM (VRAM -> VRAM (rápido)):

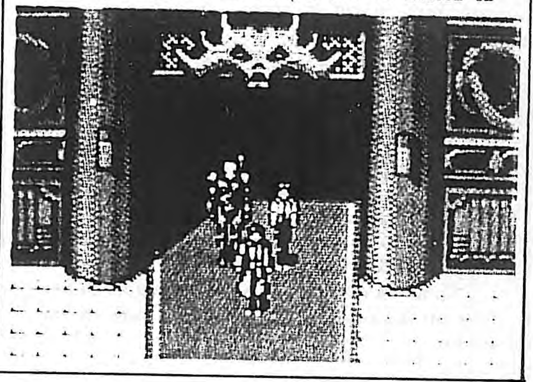
Este comando realiza un vulgar COPY. El hecho de que sea considerado 'rápido' es debido a que usa los datos por bytes, lo que significa que por ejemplo en screen 7 o 5 no pueden manejarse areas de la VRAM que no sean múltiplos de 2 (en el eje X). lo mismo pasa en todos los screens menos en el 8, ya que es el único modo en el que 1 byte contiene información de 1 pixel.

Una forma fácil de usarlo sería la siguiente:

```
         ORG #C000
START:   LD A, 32
         OUT (#99), A
         LD A, 128+17
         OUT (#99),A
INICIO:  LD HL, DATOS
         LD B, 15
         LD C, #9B
         OTIR
         RET
DATOS: DB 0,0,10,0,20,0,30,0,40,0,34,0,0,0,#D0
```

(El programa está hecho de memoria, pero creo yo que lo he escrito benne ;-))

El programa es sencillo a más no poder, ya que hace uso del modo indirecto con autoincremento, indicando que debe empezar por el registro 17 y después envia los datos al puerto #9B mediante un OTIR (en HL se indica la



dirección de inicio, en B el número de datos y en C el port al que deben ser enviados).

Para que os hagais una idea, el equivalente en BASIC del listado anterior es:

COPY (0,10)-(0+40,10+34),0 to (20,30),0

YMMM (VRAM -> VRAM (rápido)):

La diferencia entre este y el anterior es que este sólo puede mover en el eje de las Ys (es algo raro, pero quizás a alguien le sirva de algo) y el area que se mueve es la que se encuentra entre el margen y la coordenada indicada (eje X).

Como no hay movimiento en el eje X, se empieza a usar a partir del R#34 y se 'saltan' R#40 y R#41. Por lo demás sigue igual:

```
        ORG #C000
START:  LD A, 34
        OUT (#99), A
        LD A, 128+17
        OUT (#99),A
INICIO: LD HL, X
        LD B, 13
        LD C, #9B
        OTIR
        RET
X:DB10,0,20,0,30,0,0,0,40,0,0,&B00000X00,#E0
```

Como podeis suponer, si se toma como origen X el margen pueden darse dos casos: Margen derecho o margen izquierdo. Para ello se usa el Argumento, que lo he puesto en binario. Si quereis que se copie desde la coordenada hasta el margen derecho poned como dirección X (X) el valor 0, y 1 para lo contrario.En este caso el equivalente BASIC seria:

para X=0:
COPY (256,10)-(20,10+40),0 to (256,30),0
para X=1:
COPY (0,10)-(20,10+40),0 to (0,30),0

Esto lia un poquillo, así que si no lo entendeis mejor lo dejeis. Realmente se usa muy poco.

HMMV (dibujar un rectangulo (rápido))

Este comando dibuja el area de un rectangulo del color especificado.

Como en este caso no se mueve nada no hay más que direcciones de destino y se empieza por R#36.

```
        ORG #C000
START:  LD A, 36
        OUT (#99), A
        LD A, 128+17
        OUT (#99),A
INICIO: LD HL, DATOS
        LD B, 11
        LD C, #9B
        OTIR
        RET
DATOS:  DEFB 0,0,0,0,256,0,256,3,cc,0,#C0
```

Esta vez, el listado anterior 'pintaria' toda la VRAM (suponiendo que está en Screen 5) del color especificado en cc. La forma de hacerlo depende del sccreen en que se encuentre:

screen 5, 7: cc=&b A3 A2 A1 A0 B3 B2 B1 B0
screen 6: cc=&b A1 A0 B1 B0 C1 C0 D1 D0
screen 8: cc=&b A7 A6 A5 A4 A3 A2 A1 A0

Cada letra representa el color de un pixel. El hecho de que se traten los datos por bytes nos permite pintar 'a rayas'.

Equivalente en BASIC:

```
FOR A=0 to 3
SET PAGE ,A
LINE (0,0)-(256,256),cc,BF
NEXT A
```

Como veis, en ensamblador se puede acceder a toda la VRAM directamente sin problemas de 'set page'...

Creo que con lo que os he dicho hasta ahora ya teneis para ir practicando un rato. Si sois de los lanzados, os podeis aventurar a usar los comandos 'lentos', con operaciones lógicas. Os aseguro que es prácticamente lo mismo, solo que en estos caso se indica una operación lógica y las coordenadas pueden ser las que queramos. De todas formas, en el próximo número seguiré insistiendo sobre otros comandos.

Para acabar, y sin que sirva de precedente (?) quiero vengarme de alguna forma de la bromita que me ha hecho el Saverigenolaringologo en el articulo de Korea'95...

¡ESTAS ZUMMMBBBAO!

RamonI

8º encuentro de usuarios de MSX BARCELONA

El pasado 15 de octubre de 1995, se celebró en Barcelona el **Octavo Encuentro de Usuarios de MSX**, así que el Club Mesxes hizo las maletas y fue en busca de paz y gloria (al Ramoni nos lo olvidamos en Mallorca con las prisas, pobre).

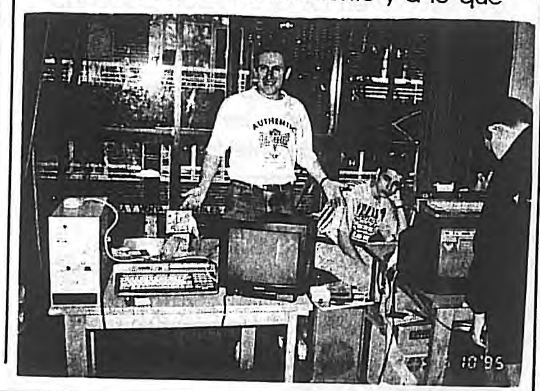
A eso de las 8 de la mañana, ya se podían ver Mesxesianos rondando por las cocheras de Sants, que iban de un lado para otro cargados de MSX para llenar sus stands. Poco a poco la zona se iba llenando de Mesxesianos, y al rato no había usuario de PC que se atreviese a penetrar en ella, y para los más despistados se habían colgado unos cartelistos de "MSX por ahí", "MSX por allá" y "MSX d'aká pa llá". Así a las nueve los clubs estaban ya más o menos preparados para afrontar el tan esperado día, menos Club Mesxes (estabamos haciendo copias del LemoN sound track en un rinconcito de la sala, con un MSX2 conectado al puñao pixels, iush!).

Desde dentro podíamos observar cómo los Mesxesianos se iban apiñando en la puerta, y entonces se procedió a soltar las fieras. ¡¡Así empezaba este octavo encuentro de usuarios de MSX!!

En la puerta, **Felipe García** se encargaba de cobrar las entradas y de sellar a los Mesxesianos, junto a él habían unos panfletos informativos y unas encuestas. Los Mesxianos empezaron a pasar y desde nuestros stands se les veía muy cachondos (Esta vez Konami Man no se llevó el sello a la frente).

Tras pasar la frontera y suponiendo que el sujeto mesxesiano siguiese un iterario mínimamente lógico, se encontraría con:

CLUB MESXES:. En nuestro stand, formado por **Juan Salvador Sánchez** (SaveR), **Marcos Rosales** (Mato#34) y **Néstor Soriano** (Konami Man), se podía ver la primera promo del *LemoN*, la cual acompañaba a nuestro disco *LemoN Sound Track*, que contenía las primeras músicas compuestas por Konami Man para este juego que estamos realizando; las músicas estaban dentro de un menú al estilo "Holandés" que se había hecho Ramón Serna (El Ramoni). Este disco se podía y se puede adquirir por 250 pts, únicamente que la promo del juego está pensada para TR, pero las músicas que es de lo que se trata van en MSX2, (¡y son stereo!). El plato fuerte de nuestro stand lo componía el ***SD MESXES***#5, el cual estaba recién recién sacado del horno, y a quien le faltase un número atrasado, también pudo adquirirlo en nuestro stand. Personalmente y a lo que



nuestro stand se refiere, las ventas fueron muy buenas, y al acabar la reunión teníamos el stand bien limpito. Por lo visto la gente no nos comió por la subida del precio del fanzine, salvo alguno que no nos lo compró por ser "demasiado caro". Pero las excepciones no las tenemos en cuenta, ¡jajaja!

Bien, con el LemoN S.T. y el número 5 del SD MESXES bajo el brazo, continuamos nuestra andadura, ¡que todavía nos queda mucho por ver!

FKD: Como si ya fuera una ley universal, donde van triunfan, y es que desde que se realizan las reuniones mediante stands, los miembros de FKD han sido los que mejor se lo montan. Durante toda la reunión tuvieron un montón de mesxesianos en su stand, y no es para menos, ya que presentaron muchas cosas.

Para empezar pudimos comprar la *FKD FAN 11*, la cual pese a ser muy buena parece que ha sido sacada en contra de algunos miembros del club, ya que estos preferían haber hecho el número 11 con más calma. También pusieron a la venta las traducciones al ingles y al castellano de *Outer Limits, Guncannon* y *Sanatorium of Romance.* El stand de FKD estuvo acompañado de dos Turbo R en los que fueron poniendo "programas frescos, no tan frescos y caducados".

También se llevaron su repertorio de CD's mesxesianos, los cuales nos hicieron babear durante todo el día. Por último, podiamos comprar unos posters que se habían hecho con pantallas de MSX de muy muy buena calidad.

Por último, nadie nadie debería haber pasado por el stand de FKD sin haber tocado con sus propias manos el CD del *Ys Dramatic concert*. Sería un error imperdonable.

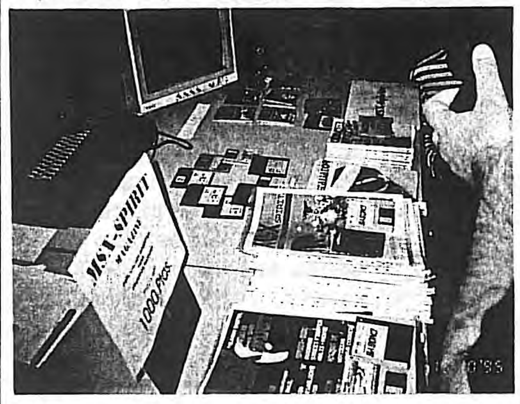
Junto a FKD nos encontramos a...

MSX-TECH: Este nuevo grupo de mesxesianos presentó una promo de lo que será un fanzine en disco, editado por ellos mismos. Se llamará *MOUSE DISK*, y por lo que pudimos ver, su estructura era similar a la de Telebasic. Poco más podemos contaros sobre este nuevo club, esperemos que lo acaben pronto. Si no recuerdo mal, en este mismo stand se encontraba un MSX con MOONSOUND, ¡¡¡ Por fin pude oirlo !!!, yo me conformé con esto, pero Konami Man tuvo que asaltar el stand y ponerse a hacer músicas en tiempo real.

Y para quien no pueda esperar, aquí teneis una de las direcciones para contactar con MSX-TECH:

Julio Gracia
C/.Sicilia 95 entlo 1
08921 Santa Coloma de Gramanet
(Barcelona)
Tel. (93) 392-99-02

El stand de **Elvis Gallegos:** La primera impresión que tuve, es que no



había nadie al cuidado de ese stand, pero no por eso iba a estar vacío, ni mucho menos, en él se encontraba nada más y nada menos que el *SONIC*, una versión jugable de la primera

fase, en la cual todos los mesxesianos podían acercarse, echar una partida, y comprobar que realmente tras el stand no había ninguna mega drive con el SONIC. Junto al MSX, había una un cuaderno, en el cual se pedían nombres con el que bautizar el juego y el precio mínimo y máximo que



pagarías por él. Como siempre este tipo de encuestas se presta mucho a ser rellenada con paridas (he de reconocer que yo también pequé en ello, pero formando parte del Club Mesxes creo que lo comprenderán y me lo perdonarán). Los nombres que los mesxesianos de la reunión habían propuesto eran la mayoría derivados de SONIC, que si ZSONIC, CINOS... y el precio oscilaba por las 1000 pelas.

Con este stand llegamos al fondo de la sala, ahora viene el stand de segunda mano y luego, volviendo hasta la puerta



de salida, nos encontraremos otros stands.

Antes de pasar al próximo stand nos encontramos un tablón de anuncios, en este la gente compraba sobre todo MSX TURBO-R y muchos Music Modules. Las chorraditas no podían faltar, desde "Compro la colección completa de nuestro heroe Lorenzo." hasta "Compro Japonesa de segunda mano en buen estado." (¡¡Y nadie me quiso vender ninguna Japonesaa!!)

Stand de segunda mano: Aquí se podía conseguir de todo, desde juegos super antiguos, hasta un MSX2+, pasando por revistas, discos, y hasta latas frescas. Este stand como en la reunión pasada fue muy visitado, y en él se hicieron grandes inversiones.



KAI MAGAZINE: Aquí tenemos otro nuevo stand con respecto a la pasada reunión, en él se encuentra el mismísimo Kai, quien puso a la venta su última producción, *LILO*, el cual podreis verlo



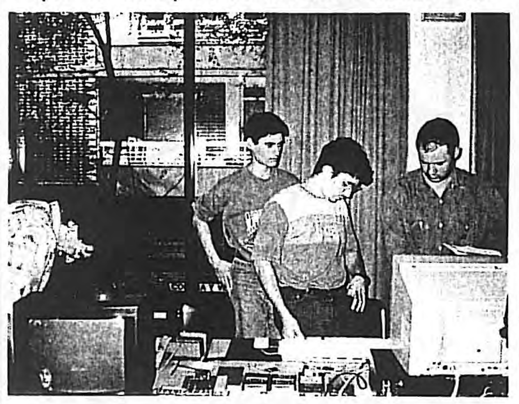
comentado en nuestras páginas. Tambíen se podía comprar un preview del *SYSTEM SAVER*. En todo momento Kai puso sus productos en un TURBO R que tenía en su stand, y se podía dar el caso de que apiñase media reunión delante de su stand cuando salían por el monitor según qué escenas.



El stand de **Daniel Zorita:** Aquí pudimos comprar una versión inacabada de *SIR DAN*. También los usuarios pudieron echar alguna partidita a este juego, y hasta ver a Daniel Zorita modificando las pantallas y retocando



los gráficos del juego. Adquiriendo el SIR DAN, dabas tus datos personales, para que al comprar la versión definitiva te



hicieran un descuento. -Hola Daniel, me das un SIR DAN?. -Si claro... cual es tu nombre?. -Juan Salvador. -¿Qué? ¿Que si juego al balón? -¡Noo! J U A N S A L V A D O R. -¡Ah! ¡Jajajajaa!.

Mensaje para Daniel Z.: ¡Muy buena tu carta!, a ver si los demás Mesxesianos aprenden de ti y no nos mandan cartas tan serias. Espero que el Capitán Moncho no se niegue a publicar tu carta en nuestra revista. ¡Es muy buena!

Y pasando al siguiente stand nos encontramos con:

MSX SPIRIT: Este club también es de los que se lo montan muy bien, si no mirad la facilidad que tienen para hacer reuniones y por si fuera poco van a distribuir CD's con juegos de MSX. En su stand estaba a la venta el número 3 de *MSX SPIRIT*, el cual incluía un



suplemento en disco. También habian traido unos números atrasados para que la gente se hiciera con ellos cuanto antes. En cuanto a los CD's, tenían que estar presentes en esta reunión, según cuenta el panfleto que te daban en la entrada, pero no fue así, habrá que esperar a la próxima reunión. En su stand, se pudo conseguir el número 32 del *HNOSTAR*, y varios programas, de entre ellos el Retaliator original.



A continuanción encontrabamos el que sería el penúltimo stand.

TRAPOSOFT: Aquí Ramón Ribas presentó productos de N.O.P. y demos



de COMPJOETANIA, también se podía adquirir en su stand los patches y manuales de Oasis (Dragon Slayer VI e Ys II), y por fin el TELEBASIC#3. En su stand hizo hueco a unos amigueros, los cuales con su Amiga intentaron impresionarnos en todo momento, pero en un sitio como ese poca cosa podían hacer, pero pobrecitos, si poco a poco se están quedando como nosotros, ¿para qué hacerles asco?, además en ningún momento se quejaron del MSX, o por lo menos delante de mis narices.



Y para finalizar... el último stand...

Ni más ni menos que **Jose María Alonso** con el *Graphics 9000*, un *CD ROM* y un *Disco duro*. Estuvo mostrando unos programillas que se había hecho



para su Graphics 9000, y entre babas de los asistentes puso demos y animaciones.



¿Creeis que se acabó todo aquí? ¡¡Ni hablar!!, estuvimos dando caña durante todo el día!!. Y manque estos sean todos los stands que se presentaron, tambíen se montaron clandestinamente sus chiringuitos personajes como **Ramón**



Casillas, el cual nos deleitó con un colección de CD's mesxesianos, y otros productos made in Japan. También encontramos a **Pol Roca**, el cual vendía sus *Made in Japan*, valga la redundriz.



A eso de la media tarde se pudo observar un cartelito que decía: "El club Mesxes está de compras, que vuelvas luego". Bueno sí, es verdad, abandonamos un momento el stand para ir a comprar material Mesxesiano, pero el cartelito al que nos referimos estaba colgado en la entrada, y decía: "¡Ya somos 100 personas!".

¡¡¡Senquius veri muchas, senquius veri veris a la asociación de amigos del MSX, a todos los clubs y a las 100 personas que asistieron a la octava reunión de usuarios de MSX!!!.

¡Que por sin inclusos no quede!

SaveR




UN PAYO PROGRAMANDO.
MSX
TLECTLECT
TLECTLEKLEK
TECLEJKTEK...


¿EH? ¿Q... QUÉ PASA?
BZZZ...
MSX


AL CABUN RATO...
¿ES GRAVE?


EL TUBO DE RAYOS CATÓLICOS
SE HA VUELTO ATEO.
JUANJO

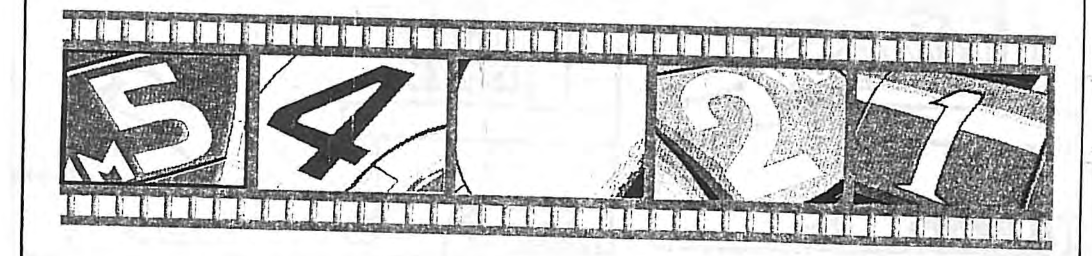
Adivina quién no se ha subscrito todavía...

¡¡¿¿A QUE ESPERAS??!!

Desenvaina 1500 pts al año y ¡¡despreocúpate!! Recibirás los 4 números anuales puntualmente (¡JUA,JUA!) en tu domicilio

A partir de ahora tendrás que poner excusas como éstas para no subscribirte..

* Mi madre no me deja
* Pa que si me lo fotocopio
* Seguro que es pecado
* Este fanzine es una mierda
* Un fanzine tan serio no es para mi
* Secta... que?
* No es para Guindous 95
* No.





Aquí teneis esta nueva sección, fruto de las pelas que me gasté en CD's en la octava reunión de Barcelona. Así que hemos decidido comentar un par en cada número, y junto con los que vayamos comprando podremos mantener esta sección mucho tiempo.

En este primer número os voy a hablar de dos CD's de la casa FALCOM, el primero se trata de,'The vocal from Lilia', y el segundo es un doble CD, 'Falcom Perfect Sound Catalog II', que viene a ser una recopilación de otros CD's de la misma casa.

'The vocal from Lilia'

Como ya sabeis, Lilia es un personaje que pertenece a YS, la cual no interviene en la historia tanto como para llamarla protagonista, pero sí lo suficiente como para que en Japón, un buen grupo de japos se haya hecho su propio club de fans de Lilia. Manque os parezca muy raro, yo sólo puedo deciros que los japoneses son así, claro que más raro sería ver aquí un club de fans del tentacle aisland, o de una de las setas del Mario.

Pues aquí lo tenemos, un CD que incluye cuatro canciones dedicadas a Lilia. Las dos primeras 'Lilia' y 'In Adventure World' están compuestas por los maestros de J.D.K. Band, PIC y Linda Hennrick, por supuesto que son las dos mejores, y estas son de un estilo Rock Pop, en resumen muy moviditas, y quien no haya escuchado 'In Adventure World' no merece estar vivo. La tercera canción viene a ser la primera pero en versión inglesa (así podremos enterarnos de la letra), compuesta por Linda Hennrick, que la ha transformado en balada. Y para finalizar la cuarta canción vuelve a ser 'In Adventure World' pero esta vez instrumentada, otra corrida de canción, y vuelve a estar compuesta por Linda Hennrick. Con esta acabamos el CD, ¿Sólo son cuatro?, sí, cuatro que valen por cuatrocientas. Cabe decir que el CD viene acompañado de las letras de las canciones, ¡e incluso te vienen las partituras!, y un par de fotos que se hicieron durante la grabación.

'Falcom Perfect Sound Catalog II'

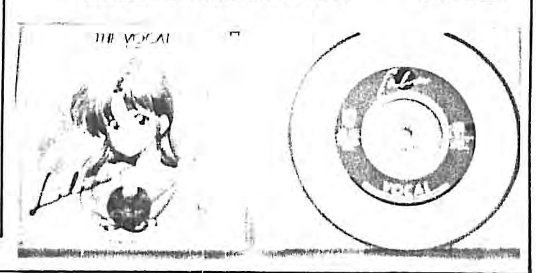
Ahora le toca el turno a este doble CD de Falcom, en el que se incluyen casi 80 canciones por cara, pero con truqui, porque a mitad de canción te ponen una degradación y pasan a la siguiente. En el primer CD encontramos temas de los siguientes CD's: Perfect Collection Ys III, Ys Dramatic Concert, Music fron Dainasoa (?), Preprimer II (?x34) y Perfect Collection Sorcerian. Como supondreis aquí se abarca todo tipo de música, y de muy buena calidad.

En el segundo CD ocurre lo mismo que con el primero, son 70 canciones que se han comprimido con la técnica de la muerte, un minuto de música degradación y goto 10. Así han conseguido meter temas de J.D.K. Band II (Limite cuando alucinante tiende a infinito igual a J.D.K. Band II), Perfect Collection Sorcerian vol. 2, Falcom vocal collection I, Falcom vocal collection II (¡Si las cancioens de J.D.K. Band II eran inmejorables espera a escuchar éstas!), Perfect Collection Sorcerian vol3, Provincialism Ys y Falcom "Namba" Colection (?).

A mi parecer este segundo CD es mejor que el primero, y os lo recomiendo, tanto 'Falcom Perfect Sound Catalog II' como 'The vocal from Lilia', así que os voy a dar las referencias de estos dos CD's por si conseguís alguien que os los pueda traer de Japón, por ejemplo con Ramón Casillas es posible conseguirlos. Así que aquí las teneis: 'Falcom Perfect S.C.II' (King record, KIKA 1107 y 1108), y 'The vocal from Lilia' (King record, 150A 7710). Pero si lo tuyo no es desenvainar 7000 por CD, puedes perdírmelo, me mandas una cinta de 60 min. y 400 Pts más gastos de envío, y en un ipsofacto estás escuchando estas joyas que se están poniendo tan de moda en tu casita. Así pués aquí teneis mi dirección, y os espero en el próximo número, en el cual comentaremos el doble CD del Dragon Slayer VI y atención: ¡¡El SNATCHER MIDI, recién traido de Japón!

¡Hasta incluso!

Juan Salvador Sánchez Bonnín
C/. D'oi dar, 50
07009 PONT D'INCA (MARRATXI) BALEARES



PSG SAMPLER

Técnicas para grabar más tiempo

COMO SAMPLEAR MAS TIEMPO SIN PERDER CALIDAD

Lo primero que debeis hacer (una vez instalado el PSG SAMPLER) es conectar un equipo de música con plato (33/45 r.p.m.) a vuestro MSX, bien a través del M. Module o a través de la entrada MIC que incorpora el Turbo R. Para conseguir un sampleado con calidad debereis poner el volúmen de vuestro equipo de música al mínimo e ir probando para ver qué nivel de volúmen resulta óptimo.



Una vez lo tengais todo preparado debeis pinchar un disco de 33 r.p.m. a 45 r.p.m. y samplearlo en tiempo real, es decir, samplearlo en el mismo momento en que lo pinchais. Una vez hecho esto y SIN previa modificación en el programa os vais a EDIT SEQUENCE y haceis la siguiente modificacion:

START	*000000*
FINISH	*0233FF*
SPEED	*00*
VOLUME	*07*

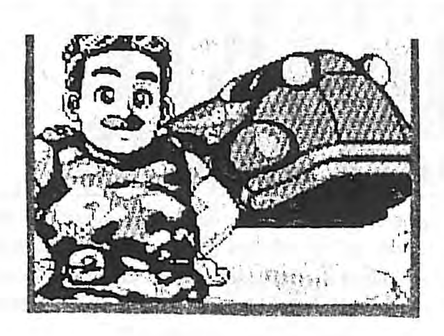


Al poner SPEED 5 el sample se oirá a velocidad normal, es decir, a 33 r.p.m. y por tanto la duracion del mismo se alargará unos pocos segundos más (concretamente 3 segundos más).



工藤静香
禁断のテレパシー

Personalmente lo he probado en mi Turbo R A1ST (256KB RAM) y he pasado de samplear sólo 9 segundos a samplear un máximo de 12'7 segundos. Pero quizas a muchos esto os parezca muy poco ... así que si quereis grabar casi el triple (!) seguid leyendo...



COMO SAMPLEAR CASI EL TRIPLE PERDIENDO CALIDAD

La tarea es bastante sencilla pero perdereis un 40% como máximo de calidad; sin embargo es posible incrementar la calidad si disponeis de un M. Module y de una cinta de cromo-II o de CD de buena calidad.

Pasos a seguir una vez conectado el equipo de musica:

1) Pinchar un disco de 33 r.p.m. a 45 r.p.m. y grabarlo en una cinta que no esté muy usada.



☗ふたつのCPUを切り替えたりといった作業をこなすS1990。turbo Rのために開発されたシステムチップなのだ。

2) Hacer una copia a alta velocidad de esa cinta y en el mismo instante en que haceis una copia de esa cinta lo sampleais (en tiempo real) con vuestro MSX. Si os habeis fijado alguna vez, cuando haceis una copia de una cinta a alta velocidad (siempre que tengais doble pletina...) siempre se oye lo que estais grabando por los altavoces pero al doble de velocidad (vamos, como un gallinero). Pues bien, de lo que se trata es de samplear ese "gallinero", de esta forma teneis una canción que en un principio habeis grabado a 45 r.p.m. y que luego al hacer una copia a alta velocidad (y en el mismo instante en que se realiza) se ha transformado en una canción a doble velocidad (90 r.p.m.(?)). Una vez tengais sampleada la canción vais a EDIT SEQUENCE y haceis la siguiente modificación:

START	*000000*
FINISH	*0233FF*
SPEED	*25*
VOLUME	*07*

Como veis, la velocidad se ha multiplicado por 5 y ello es debido a que el sampleado inicial va tres veces más rápido que el que hemos hecho en el caso anterior. De todas formas si os suena algo rápido el sample podeis probar con SPEED 24,23... y si va muy lento probad con SPEED 26,27...

Los resultados obtenidos son bastante satisfactorios ya que he podido pasar de samplear sólo un mäximo de 9 segundos a samplear ¡¡23`9 segundos!! aun a costa de perder calidad. Todo lo dicho aquí es válido para cualquier MSX2,2+ o TR que tenga 256K RAM; si tienes mas Ram podrás grabar más segundos y si tienes menos pues menos.

FCO.ESCRIG



SECTA MESXEXE

Pues bueno, quí estoy de nuevo dispuesto a hablaros de la mierda del culo cagao, como contéos en el anterior numeramen. ¡Y haberígeno si vosotros también nos enbhgiasd un posco de pseudo-fiomierdamen (o acabaremos desintegrándonos en nuestra propia parafernalia divisuatoria)!

Pues en este número no se quesloquebasalir, por que he estado en pleno vullicio ("ique va con B!" Falen, falen...) pues vullibio examentil, y ahora me han rogado los pobres estos otros del resto de la redacción del ***CLUB MESXEKES*** (o..como sea) que os pongalgo para que leais más more tiempo el fanzinne, y así parece que más remore largo (por que imagino que paralguien de fuera del club, entender toda esta cantidad de palabrejas con una distribución de letras pseudoaleatoria debe llevarle un buen tiempo, y total... ¡pa las tonterías que digo!). Por esto mesmo tampoco voy a escribir ningún otro artículo, por que el avión sale dentro de una hora, y el Néstorkonamimoide tie que cogerlo pa ir a no se cuala reuniónCity.

Por ciertamen, vus vach a cuntar lo que nos pasó en la última reuníon de Baruselona. Empezemos, endevoure: más o menos la situación es aquesta: os pondré los dos puntos otra vez: es que mola: bueno, empiezo: pues era el viernes antes de la reunión de Baruselona, y teníamos que coger el avión a las ahora he vuelto (es que he ido a mirar los billetes por que no menrecordaba de la hora) pues a las 18:55 (iqué tecnico!). Supongo que ya sabréis todo el rollo ese destar una hora antes nelaeroembarcadero, pues a las 17:30 (+ ó -) llamo al SáveR: "Aguí yo (yo). Que sería cuestión de ir probando de ir haciéndonos cargo para irnos al aeropuerto" "Espera, quesque yo creo quesque tengo que ir a sercare las fotocopias del fanzinne (nº 5) a Palma (de Malórica), que ya debe destar allí el Ramonilo(ilo), y luego hach de facere las maletígenas." "Pero si hem destar allí a las seise" "¿Tan pronto?" "Pues claro homens."

"¡¡AHPUESPASAAHORAPORMICASAYTEDOYMIMALETAYTELALLEVASALAEROPUERTOYMELAFACTURASQUEYOAHORALEDIGOAMIPADREQUEVENGACORRIENDOABUSCARMEYQUEMELLEVEAPALMA(DEMAJORICA)ABUSCARLASFOTOCOPIASYDESPUESVOYALLISIUNCASODILEALOSDELAVIONQUEMEESPERENQUENOTARDO!!"

Cuando llegué a su casa su padre todavía no había llegado, y me dio la maleta a toda pastilla y nerbioso, que tenía que ir a Palma (de Malórica)y que ahora iba tal que bla, bla, bla.... Suerte que el vuelo se retrasó, y la hora de embarque al final fue de las 19:05, por que él llego too disparao a las siete menos veinte (o 18:40 para los enterados): "Ya estoy aquí. Al final he tenido que darle una ostia al malaidem, por que el muy bendito estaba que casi hacía época de lento (se refiere al fotocopistero)" "Ya veo, ya..." Bueno, nos sacamos dos fotos al lado del avión en la pista, con las fotocopias del fanzine en las manos (y no salieron por los putos focos, que pa mi que quieren deslumbrarnos y así no sabemos donde nos metemos), y por la noche hasta la 1 (una...o.. o son una) grapando las fotocopias para poder tener listo el fanzinne en nuestra habitación de laresidencia en la questá el Néstordisk (la FENSIO PUMEN, ah, por cierto, también la fotograpadora quiso hacer época malaostiándose en ella misma). Después (a la una y media de la madurgada en una residencia para "estudiantes") le sacamos (yo) una foto al Néstor en pijama claustrofóbico, el SáveR empezó a emitir PCM's de su grito carcterístico con el volumen puesto a 15, salió un Payofonpepe diciendo quetenía

mucha psicología, que aquello no era una casa de putas (SáveR: "Seguro questo no es una casa de putas"), y hasta que no le dije que me hacía cargo, el tío carcamal no dejó de darnos el tostón (bueno, de darme, porquel SáveR hábilmente se había metido en el cuarto de baño y hacía como si tuviese que dar la impresión de que sestuviese peinando y como si con él no fuesel rollo. El Néstor, of course, se las había pirao dicieno "Estos, questán de cachondeo". ¡Gracias "valientes"!, no, si es que son la ley). ¡Ahpuesloprопiotomalnumero64yaporpizza! ¡Y en un ipso-facto timeigualazero!

Bueno, hay que Borehamear la parrafada que me ha quedao; es una buena paliza, ¿eh?. Total para que alguien luego no nos comprel fanzinne diciendo que el precio es de donde él. Si fuese como yo que no tengo ascensor en mi casa y no puedo aspirar a pagar tamaña fortuna... entonces sí me haría cargo, pero conociendo más allende del decimal...

¿Qué bus pareix la idea del Ramonijoijo(ijo) de hacer la portada en color? Yo no lo hallo muy necesario, pero la veridez es que queda más wonder, y además los dibujos del SáveR quedan más Fideles Castroses a como son de veridez (otra vez ha salido veridez). Por que hay que decir que los dibujos del Saverígeno son de granos (o sea questán bien), lo que pasa es que lugo al pasarlos al fanzinne se Super Deformean (igual que todos mis artículos, que son de Pulitzer y luego me los llenan de faltas y de cosas raras; menos mal que todavía reluze algo de mi enorme talento natural tal que bla, bla, bla.... ya lo seguiré otro día). Supongo que cuandol SáveR lea ashonas me dejará oros cuano me hagan falta y le hablará bien de mí a su hermana. Del Ramonijoijo no digo nada, por que como su hermana ya tiene práctico (novio) pues nada... ¡Ah no! ¡Ahora que me acuerdo yo también tengo práctica! ¡Y además estáquí conmigo y... y.. horror, está viendo lo quescribo... (glups).

Y para variar un poco vus parlaré de mis ordenadores (¡qué original!). Existe una posibilidez de que lAlbert Molina marregle el F700 por un módico precio (eso dijiste, asinnas que ahora no me vengas con cuentos de que si el plano de Baruselona aquel de la reunión no es hard-disk installable). Hasta puede que lo tenga antes (suponiendo que se pueda arreglar) que Ramoni tenga su OPEELELECUATRO (o OPL4 se para los entendidos), que el pobre le vendió el verano pasado su MUSIC MODULE al Néstor pensando que al día siguiente habría un tío en la puerta de su casa gritando "¡¡EH, Ramonijo(ijo)!! ¡Qué tengo un OPEELELECUATRO para tí!" y de momento lo único que puede hacer con el OPELE bla, bla es pues no sé que poner, pero bueno: que todavía no le ha llegado (bueno, lo del Pulitzer de antes no era tanto, vale). ¡Ah!, un amigo mío que tiene un PC se ha comprado una ULTRA GRAVIS SOUNDBRANVANBLASTER que dize que se oye del cagarse, y que es para hacerse cargo (nota de MATO#34 a la redacción: no os podréis quejar de que no haya puesto suficientes hacerses cargoses), pero yo le he dicho que cuando mis padres me compren el mecano del Júpiter y mi primo (el de Zumosol) me lo monte voy a ser la ley, y ningún loco de mierda podrá hacerme nada con su kokoro de PC.

Bueno, voy a hacer una excepción (y HiBrid no se me queda colgado) y acabáramos aquí mismo. Antes



EL WATER DE LA 8ª REUNIÓN DE BCN.

voy a poner debajo quien es el autor desta artículo y el responsable desta sección, que para una carta que nos llega alabando las excelencias de uno de mis artículos resulta quesque el tío que la escribe se cree que yo no soy yo, si no Konami Man (es Néstor). Bueno pues... ¡Hasta incluso! ("Sin en cabio")

MATO#34 etc, etc...

ENSAMBLADOR

Assembler, C.M., Machine Code, Mnemonicos...
A gusto del consumiente

HOLA, BUENAS...

¡Bienvenidos de nuevo a vuestra sección favorita: 1, 2, 34, ensamble usted otra vez! La rutina de este mes se llama COORDRES, y es natural del cerebrúsculo de Konami Man, soltera y residente en memoria.

COORDRES es el paridónimo de **COORD**enadas **RES**identes, y será de gran utilidad para todos los que hagáis programas controlables por ratón, tanto en modo gráfico como en modo texto. En efecto: COORDRES queda residente y, 50 veces por segundo, lee el estado del ratón y actualiza una zona de la memoria que ofrece información sobre las coordenadas apuntadas y el estado de los botones; tú sólo has de preocuparte de leer estos valores y actualizar el puntero, y/o realizar otras acciones pertinentes (qué bien hablo, digo, tecleo).

Paso sin más a explicar el funcionamiento de esta maravilla de la programación zetaochéntica (...) parte por parte:

EL CAMBIO DEL GANCHO DEL RELOJ

Esta parte no tiene mucho misterio. Simplemente copio el actual gancho de la interrupción del reloj al final de la rutina COORDRES, lo sustituyo por un salto al principio de la misma y termino. Sé que hay una manera más civilizada de hacer programas residentes, mediante TSRs, pero hay que tener información sobre el funcionamiento del MEMMAN y en mi pueblo no hay de eso...

LA ZONA DE VARIABLES

Esta es la zona interesante para el usuario. Atención:

- **OFSX** y **OFSY** contienen, respectivamente, el desplazamiento en X y en Y leído directamente del ratón (un byte en complemento a dos, cada uno).

- Una vez leídos, los valores OFSX y OFSY son sumados a **CORDX** y **CORDY**, de forma que tenemos un "puntero virtual" apuntando a las coordenadas (CORDX, CORDY). Este "puntero virtual" puede convertirse en real con un simple sprite o similar.

- **POSX** y **POSY** son, simplemente, CORDX y CORDY divididos, respectivamente, por 6 y por 8, de forma que tenemos otro puntero virtual que apunta no a unas coordenadas, sino a una posición en una pantalla de texto (suponiendo 80 columnas, es decir, carácteres de 6x8). Un buen método para realizar un puntero en este modo es usar el modo "blink" de SCREEN 0.

- **OLDX** y **OLDY** son los valores que tenían POSX y POSY en la anterior interrupción. Pueden ser útiles a la hora de actualizar el puntero (borrar el antiguo y poner el nuevo).

- **OFSCARX** y **OFSCARY** contienen las coordenadas a las que apunta el puntero virtual, contando desde el principio del carácter (posición) que señalan. Pueden valer de 0 a 5 para X, de 0 a 7 para Y.

- **BOTON1** y **BOTON2** contienen 255 si el correspondiente botón del ratón está pulsado, 0 en caso contrario. BOTON se pone a 255 si se pulsa cualquiera de los dos botones.

Las siguientes variables deben ser establecidas a gusto del consumiente:

- **PUERTO**: como ya habrás dilucidado, aquí debes poner el puerto en el que está el ratón (1 o 2).

- **CONTA**: se trata de un contador de un byte que se activa al introducir en esta posición cualquier valor. Se incrementa en cada interrupción y se detiene al llegar a 255. Puede ser útil para implementar la función de "doble clic" tan famosa en los programas POs: se trataría de poner el contador a cero al detectar la primera pulsación, y leerlo al detectar la segunda.

Si el valor leído es lo suficientemente pequeño considera-remos que las dos pulsaciones han sido seguidas.

- **MINX, MAXX, MINY, MAXY**: coordenadas límite del puntero virtual. Cada una consta de dos bytes en complemento a dos, por tanto los valores superiores a #7FFF son tomados como negativos (por encima o a la izquierda del 0). Están almacenadas con el byte bajo primero.

EL PROGRAMA

A estas alturas te preguntarás: ¿cómo es posible que publiquen tamaña inutilidad en una revista de tal calidad? O bien: ¿cómo funcionará esta genial rutina, fruto sin duda del intelecto superior del gran Konami Man? Si lo primero: así es la vida, tío/a, hay que rellenar el fanzine... Si lo segundo: sigue leyendo.

- Como estamos ejecutando una rutina de atención a una interrupción hemos de guardar el estado del programa, dadis, todos los registros.

- Primero (*ACTVARS*) leemos el ratón mediante la subrutina *GMOUSE* y actualizamos las variables *OLDX/Y*, *OFSX/Y* y *CORDX/Y*, estas dos últimas mediante un solo bucle (*ACTCORD*) que se repite dos veces.

- *CHMINX*, *CHMAXX*, *CHMINY* y *CHMAXY* comprueban si las coordenadas actuales sobrepasan los límites. La coordenada que ose hacer tal cosa es entonces sustituída por el límite correspondiente.

- *ACTBOT* actualiza las variables *BOTON1/2* y *BOTON*, también a partir de los resultados de la llamada a GMOUSE.

- *ACTCONT* actualiza el contador de un byte, siempre que no haya llegado a 255.

- *ACTPOS* actualiza *POSX* y *POSY*, realizando dos divisiones, por 6 y por 8, en el mismo bucle (usa la subrutina *DIVISION*)

- Finalmente recuperamos los registros y ejecutamos el antiguo gancho de interrupción, que había sido copiado en *OLDINT*.

LAS SUBRUTINAS

"Detrás de todo gran programa hay siempre una buena colección de subrutinas", dijo el gran Konámides. Las que COORDRES emplea son:

- **GMOUSE** lee el desplazamiento del ratón usando la BIOS, y el estado de los botones directamente de los puertos del PSG. Los parámetros de entrada y los resultados devueltos son:

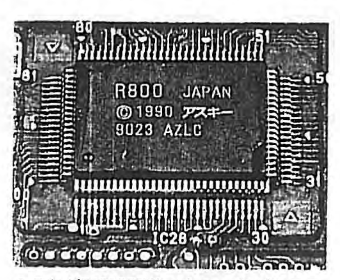
Entrada:A = puerto del ratón (1 o 2)
Salida: H = desplazamiento X
L = desplazamiento Y
D = botón 1 (255 = pulsado, 0 = no)
E = botón 2 (idem)
A = cualquier botón (idem)

Para leer el desplazamiento del ratón he empleado un truqui: no es necesario hacer tres llamadas a NEWPAD en la BIOS (con parámetro 12 la primera, y luego 13 y 14 para leer los desplazamientos, o bien 16, 17 y 18 para el puerto 2). Basta hacer una con 12 (o 16) como parámetro, y ya podemos leer los desplazamientos de XSAVE & YSAVE (#FAFE y #FAB0), en la zona de trabajo del sistema.

- **RDPSG** lee un registro del PSG. El acumulador sirve como parámetro de entrada (registro a leer) y como salida (dato leído).

- **WRPSG** escribe un dato en el PSG. Como entrada admite el registro en el acumulador y el dato en E.

- **DIVISION** realiza la ídem entra HL y DE, dejando en DE el cociente y en BC el resto. Está



これがR800CPUそのもの。100ピンのフラットパッケージに収められている。非常にコンパクトで驚いてしまった。

bien, me habéis pillado: esta rutina no es mía, la he sacado del libro "Programación del Z80", de Rodnay Zaks (magnífico libro, os lo recomiendo si queréis aprender ensamblador, y juro que el autor no es familiar ni amigo mío).

- **POR80** y **POR10** multiplican HL por 80 y por 10 respectivamente, devolviendo el resultado en el mismo par de registros.

- **COMP** compara los contenidos de HL y DE, modificando las banderas según el resultado:

C, NZ si HL > DE
NC, Z si HL = DE
NC, NZ si HL < DE

Esta rutina interpreta los valores de HL y DE como números en complemento a dos, mientras que la rutina de la BIOS DCOMPR (#0020) los interpreta como enteros sin signo (así, #FFFF=-1 < 0 con COMP, pero #FFFF=65535 > 0 con DCOMPR).

Bueno, eso es todo...

¡BUAAAAA...!

¡Tranquilos! Volveré en el próximo número con... tachín, tachán... **¡¡un cursor suave (pixel a pixel) para SCREEN 0!!** Pero, ¿es eso posible?, preguntarás lleno de incredulidad. ¡Sí! Las pruebas realizadas en BASIC son concluyentes: es perfectamente posible. Sólo he de pasar la rutina a ensamblador.

Hasta entonces, ¡sinencambio!

**///// KONAMI MAN **




```
;— CONSTANTES

CALSLT:  EQU     #001C
NEWPAD:  EQU     #01AD
EXBRSA:  EQU     #FAF8
TIMINT:  EQU     #FD9F
GTTRIG:  EQU     #00D8
EXPTBL:  EQU     #FCC1
XSAVE:   EQU     #FAFE
YSAVE:   EQU     #FB00

;— CAMBIO DEL GANCHO DEL RELOJ

         org     #c000

SETHOK:  di
         ld      hl,TIMINT
         ld      de,OLDINT
         ld      bc,5
         ldir
         ld      hl,NEWINT
         ld      de,TIMINT
         ld      bc,5
         ldir
         ei
         ret
NEWINT:  jp      CORDRS
         nop
         nop
```



```
;— ZONA DE VARIABLES

OFSX:      ds    1
OFSY:      ds    1
CORDX:     ds    2
CORDY:     ds    2
POSX:      ds    1
POSY:      ds    1
OFSCARX:   ds    1
OFSCARY:   ds    1
BOTON1:    ds    1
BOTON2:    ds    1
BOTON:     ds    1
OLDX:      ds    1
OLDY:      ds    1
PUERTO:    db    1
CONTA:     ds    1
MINX:      dw    0
MAXX:      dw    80*6
MINY:      dw    0
MAXY:      dw    23*8

;— PROGRAMA

;— Guardamos registros

CORDRS:  push    af,bc,de,hl,ix,iy
         exx
         ex      af,af
```

```
         push     af,bc,de,hl
         ld       a,i
         push     af
```

;– Lectura del raton y actualizacion de variables de coordenada

```
ACTVARS: ld       hl,POSX
         ld       de,OLDX
         ld       bc,2
         ldir
         di
         ld       a,(PUERTO)
         call     GMOUSE
         ex       af,af
         ld       a,h
         ld       (OFSX),a
         ld       a,l
         ld       (OFSY),a
         ld       ix,CORDX
         ld       c,h
         ld       a,l
         call     ACTCRD
```



ゆうゆ

```
         ld       c,a
         call     ACTCRD
         ex       af,af
         jr       CHMINX
ACTCRD:  ld       b,0
         bit      7,c
         jr       z,POS
NEG:     ld       b,255
POS:     ld       l,(ix)
         ld       h,(ix+1)
         add      hl,bc
         ld       (ix),l
         ld       (ix+1),h
         inc      ix
         inc      ix
         ret
```

;– Comprobamos si sobrepasamos las coord. limite

```
CHMINX:  push     af,de,hl
         ld       de,(CORDX)
         ld       hl,(MINX)
         call     COMP
         jr       nc,CHMAXX
         ld       (CORDX),hl
         jr       CHMINY
CHMAXX:  ex       de,hl
         ld       de,(MAXX)
         call     COMP
         jr       nc,CHMINY
         ld       (CORDX),de
CHMINY:  ld       de,(CORDY)
         ld       hl,(MINY)
         call     COMP
         jr       nc,CHMAXY
         ld       (CORDY),hl
         jr       ENDCH
CHMAXY:  ex       de,hl
         ld       de,(MAXY)
         call     COMP
         jr       nc,ENDCH
         ld       (CORDY),de
ENDCH:   pop      hl,de,af
```

;– Actualizamos botones

```
ACTBOT:  ex       de,hl
         ld       d,l
         ld       e,h
         ld       (BOTON1),de
         ld       (BOTON),a
```

;– Incremento del contador de 1 byte

```
ACTCNT:  ld       a,(CONTA)
         inc      a
         or       a
         jr       nz,INC
NOINC:   dec      a
INC:     ld       (CONTA),a
ENDINC:  ;
```

;– Actualizacion de POS y OFS

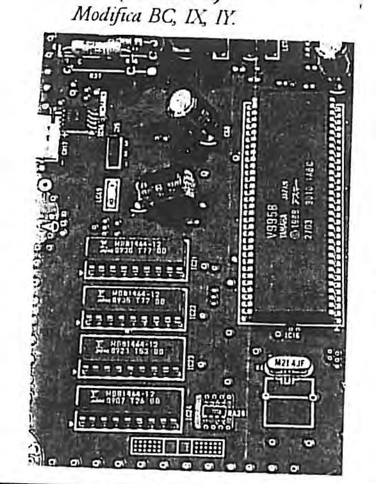
```
         ld       b,2
         ld       a,6
         ld       iy,CORDX
ACTPOS:  push     bc
         ld       l,(iy)
         ld       h,(iy+1)
```

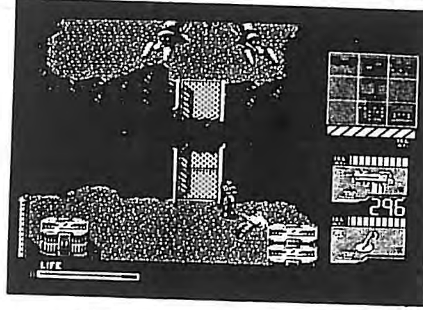
```
        ld      d,0
        ld      e,a
        call    DIVIDE
        ld      (ix),e
        ld      (ix+2),c
        inc     ix
        inc     iy
        inc     iy
        xor     %00001110
        pop     bc
        djnz    ACTPOS
;-- Recuperamos registros y terminamos

        ld      a,(POSX)
        ld      (#f3dd),a
        ld      a,(POSY)
        ld      (#f3dc),a
        pop     af
        ld      i,a
        pop     hl,de,bc,af
        ex      af,af
        exx
        pop     iy,ix,hl,de,bc,af
OLDINT: ds      5
```

;— SUBRUTINAS

```
;-- Lectura del raton a traves de la BIOS, conectandola en
;   pagina 0
;   Entrada: A = puerto del raton a leer
;   Salida:  H = desplazamiento X
;            L = desplazamiento Y
;            D = #FF si se ha pulsado el boton 1, 0 si no
;            E = #FF si se ha pulsado el boton 2, 0 si no
;            A = #FF si se ha pulsado algun boton, 0 si no
;                (A = D or E)
;            Modifica BC, IX, IY.
```

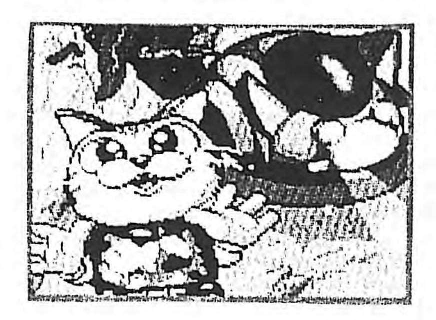





```
GMOUSE: ex      af,af
        ld      a,(EXBRSA)
        ld      iyh,a
        ld      ix,NEWPAD
        ex      af,af
        push    af
        sla     a
        or      11
        inc     a
        call    CALSLT
        di
RDBOT:  pop     af
        or      a
        rrca
        rrca
        rrca
        and     %01000000
        ex      af,af
        ld      a,15
        call    RDPSG
        and     %10001111
        ld      b,a
        ex      af,af
        or      b
        ld      e,a
        ld      a,15
        call    WRPSG
        ld      a,14
        call    RDPSG
        push    af
        bit     4,a
        ld      a,0
        ld      b,0
        jr      nz,B1NOP
B1PUL:  cpl
B1NOP:  ld      d,a
        or      b
        ld      b,a
        pop     af
        bit     5,a
        ld      a,0
        jr      nz,B2NOP
```

```
B2PUL:   cpl
B2NOP:   ld      e,a
         or      b
         ld      b,a
COMPRG:  ld      a,(XSAVE)
         ld      h,a
         ld      a,(YSAVE)
         ld      l,a
         ld      a,b
         ret

;- Lectura de un puerto del PSG
;  Entrada: A = Puerto
```



```
;  Salida:  A = Dato
;           No modifica los demas registros

RDPSG:   out     (#a0),a
         in      a,(#a2)
         ret

;- Escritura en un puerto del PSG
;  Entrada: A = puerto
;           E = Dato
;           No modifica los demas registros

WRPSG:   out     (#a0),a
         ld      a,e
         out     (#a1),a
         ret

;- Division 16 bits por 16 bits
;  Entrada: HL = dividendo
;           DE = divisor
;  Salida:  DE = cociente
;           BC = resto
;           No modifica HL ni A

DIVIDE:  push    hl,af
         ld      a,h
         ld      c,l
div16:   ld      hl,0
         ld      b,16
loop16:  rl      c
         rla
         adc     hl,hl
         sbc     hl,de
         jr      nc,$+3
         add     hl,de
         ccf
         djnz    loop16
         rl      c
         rla
         ld      d,a
         ld      e,c
         ld      b,h
         ld      c,l
         pop     af,hl
         ret

;- Multiplicacion de un numero por 80
;  Entrada: HL = numero
;  Salida:  HL = numero por 80
;           No modifica los demas registros
;

POR80:   push    bc,hl
         ld      b,6
ROTA1:   sla     l
         rl      h
         djnz    ROTA1
         ex      de,hl
         pop     hl
         ld      b,4
ROTA2:   sla     l
         rl      h
         djnz    ROTA2
         add     hl,de
         pop     bc
         ret

;- Multiplicacion de un numero por 10
;  Entrada: HL = numero
;  Salida:  HL = numero por 10
;           No modifica los otros registros

POR10:   push    bc,de,hl
         pop     de
         ld      b,3
ROTA3:   sla     l
         rl      h
         djnz    ROTA3
         add     hl,de
         add     hl,de
         pop     de,bc
         ret
```

MAGAZINES

Revistas, discos, suplementos y otras yerbas

Como ya sabeis, no sólo de SD vive el meskesiano. A continuación os ofrecemos el habitual comentario sobre los fanzines por aquí recibidos.



Sunrise Magazine #17

Una vez más, despues de un 'breve' parentesis, **SUNRISE** nos ofrece la entrega número **17** de la popular *Sunrise Magazine.*

Antes de comenzar el comentario de esta entrega del S.Magazine quiero manifestar mi protesta hacia la política de los señores de Sunrise que nos han dejado plantados (no solo a nosotros) tanto en el envio de juegos y magazines como en la información que acostumbraban a ofrecer. Ahora todo el que quiera algo de Sunrise deberá solicitarlo al club HNOSTAR, y no es que tengamos nada contra este club, pero algunos ya teniamos tratos hechos con ellos y nos hemos tenido que joder y sufrir las consecuencias de este repentino cambio.

Además, si a lo dicho le sumamos los 6 meses (¿sólo 6?) que llevamos esperando la segunda entrega de lo que parecía que tenía que ser una nueva era en la información mesxesiana...

Bueno, quejas aparte, y por mucho que haya dicho anteriormente, también me veo obligado a reconocer que la Sunrise Magazine es, por el momento, la mejor publicación holandesa para gente no holandesa, y mientras siga asi nosotros seguiremos comentándola y aconsejándola a todos los lectores que quieran estar mínimamente informados.

Asi pués vamos a empezar con el contenido del disco B que es el que contiene las demos (y el que a mi mas me gusta):

PROFILE DEMO by MAYHEM:

Hacía tiempo que mayhem no daba la cara, y en esta ocasión lo hacen uno a uno, presentandose a si mismos en una demo corta, pero de lo más original y alucinante. En ella, tras una una breve introducción del logotipo podemos ver como la pantalla queda dividida en tres zonas: arriba un logotipo de MAYHEM que se mueve de diferentes formas segun pulsemos los numeros del 1 al 9 o usemos los cursores. Parece que ha de ser lo mismo de siempre, pero al contrario los efectos no son como de costumbre. En la segunda parte, el centro de la pantalla, aparecen las caras de los miembros de MAYHEM que son escaneadas y analizadas, siendo la información recogida y visualizada a la derecha. A destacar las caras en SD y la cantidad de tonterias que pueden llegar a decir de ellos mismos. Por último en la parte inferior aparece una linea de texto en la que nos informa sobre el motivo de tanto tiempo de silencio y nos comunican los nuevos planes del grupo. Tambien destaca la forma de aparecer de las letras con fundido. Realmente esta gente entiende de según que cosas...

SUNRISE PIXEL PARTY:

Esta vez solo dos imagenes, no son ninguna maravilla pero la segunda es original (la del robot).

ARRANGER 4 PROMO by ZODIAC

Zodiac no se cansa de castigar nuestros oidos y por ello ha decidido volver 'al ataquerrr' (no me pegueis...).La verdad es que este grupo de programación saben tanto como yo de jarrones chinos, y eso que la programación es su punto fuerte... La verdad es que las dos músicas que ponen como promo son penosas, y se supone que en una promo ponen 'la crem de la crem'... Sencillamente se han cubierto de gloria.

IMPACT BBS PROMO by The Tecno Crew

Una vez más IMPACT nos sorprende (?) con otra de sus promos para su BBS. Al final acabarán haciendo una recopilación de todas (? x 34).

Despues de cargar un buen rato mientras un peazo de WARNING en modo texto amenaza con reventar el monitor aparecen una serie de letreros que a primera vista anuncian que esta promo sera un pixel mejor que las anteriores...

Despues de esto se queda todo en negro (...¿hay alguien en casa?) y al poco rato veremos como dos pixels suben por la parte izquierda de la pantalla (...¿se habran vuelto sordos?) menos mal que al poco rato vemos como esos dos pixels se quedan arriba y



despues salen dos mas, y una lines, y otra, y otra, y sigue, y dale dale, no pares sigue sigue... (¡Néstor no me pegues..nooo, con el martillo nooo!...)

Toda esta parafernalia (¿sescribe asinn?) era para plasmar con letras un efecto bastante majo con el que sale el logotipo 'IMPACT BBS promo'.

Definitivamente esta promo es mejor que las anteriores. Brevemente esto es lo que viene a continuación: Un multi scroll con tropecientas lineas (con letras de 8x8 +o-); un landscape algo sosillo pero poco visto en MSX; un scroll de estrellas (¿he traducido mal o esta gente intenta decir que su scroll es mejor que el de la UNKNOWN REALITY? ¿realmente estan sordos?); otro scrolltext majo pero sencillo; y por último el típico scroll vertical con el que IMPACT suele acabar sus demos y que a mi tan poco me gusta...

MKID PROMO by ABYSS

Otra promo de ABYSS que tansolo presenta una minuscula diferencia con la que os comentamos y ofrecimos (y seguimos ofreciendo si os interesa). Si teneis la anterior no hace falta que os molesteis en descomprimir esta.



COOL MOONSOUND SONGS by SUNRISE

¡Un apartado con muscas para MoonSound! ¡¡Quien tuviera uno!!

STEREO TOWER by MAYHEM/SUNRISE:

Bonito, pero que muy bonito les ha quedado el reproductor, y eso que aun no es la versión definitiva...

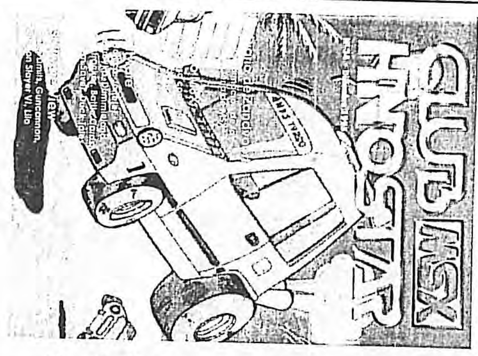
MODPLAYER v1.1 by MOONSOFT

(solo para afortunados)

Esta es una versión Beta del reproductor de MODs para MoonSound... ¡¡¡A VER CUANDO RECIBO YO EL MIO Y PUEDO PROBARLO!!!

Y esto es todo lo que se puede encontrar en el disco B del SM#17, pero, si hay disco B será porque también hay un disco A ¿no?...





En el disco A se encuentran multitud de información, articulos y además bastante soft comprimido. De todo lo que hay destacamos lo siguiente:

En el **Preface** (intro) nos comunican que esta edición del SM está hecha al estilo SD MESXES, es decir CAMPOTRAVIESA total. Y la verdad es que se nota bastante... especialmente porque no han cambiado algunas secciones como **INFO** ni **COLOFON** (siguen estando los del club Casmar como distribuidores en España... ¿se han olvidado de HNOSTAR?)

En **SOFTWARE** comentan varios juegos/programas (*Shrines of enigma* (ELEMENT), *HD Utils* (?), *Pumpkin Adventure III* (UMAX), *Real Motion* (NOP) y *AKIN* (PARALLAX)).

En **NEWS** realmente no hay nada nuevo, escepto la noticia de que CAS CREMERS y UMAX seguiran con su tarea mesxesiana. Nos anuncian la posibilidad de un *Pumpkin Adventure IV* (!).

También es interesante un articulo llamado **MSX IN RUSSIA** y una opinión sobre el MSX4PC (Emulation Crace). Destacan otros articulos como el de pros y contras de ponerle 40 Mhz al Turbo R, y el de resoluciones no documentados del V9990 y un metodo para comprimir gráficos cuyo rendimiento se acerca al del GIF.

En cuanto a programas comprimidos solo destaco uno: el *RISK*. Se trata de un programa de COMPJOETANIA para convertir imagenes de un screen a otro que realmente hace MA-RA-VI-LLAS.

En general el SM#17 no es de los mejores pero, a pesar de la larga espera sigue manteniendo su linea habitual. MUY RECOMENDABLE.

Como nota final resalto la importancia de que la gente se subscriba porque ya han empezado a 'amenazar' con dejar la edición en inglés si no se subscribe suficiente gente (ya os advertimos ¿no?).

RamonI

HNOSTAR Nºs 33 y 34 (!!!)

Comenzamos con los "abuelos" del panorama fanzinero español. El número 33 viene bastante cargadito: ¡50 páginas! Tras la 19º entrega del curso de Pascal encontramos dos interesantes reportajes, sobre el primer encuentro de usuarios de Murcia y sobre la última feria de Zandvoort, bien surtidos de fotos. En la sección Software View encon-tramos comentarios sobre el Sanatorium of Romance (¡versión en castellano!), el Muzax#3 y el RPG Dragon Knight. En Mundo MSX podemos ver una lista de programas de la compañía Hudson Soft, así como una revisión del ya añejo Dragon Quest.

Unos cuantos trucos y pokes siempre se agradecen. Sigue la sección de software, con detallados comentarios de Pumpkin Adven-ture 3 (¡mapa incluido!), Akin, Sunrise Magazine #17 y la preview del Sir Dan.

En Tecno MSX vemos un breve comentario sobre el expansor de ocho slots de Leonardo Padial (periférico de adquisición recomendada también por mi menda).

En MSX & 8 bits se compara el Vampire Killer con un juego similar para Nintendo.

Mucho más interesante es la siguiente sección: hazlo tú mismo, en la que nos explican cómo convertir una controladora Sony de simple a doble cara, y cómo adaptar el mando de la Super Nintendo a MSX. Tras las secciones de opinión, noticias e información del club, cierra este completo número la sección compro-vendo.

Llegamos así al número 34. Tras el curso de Pascal se nos informa del inminente cambio de formato (más grande) y de precio (1.000 ptas) de la revista, pasando a ser trimestral. Sigue una ampliación del artículo sobre Zandvoort aparecido en el número 33, y la sección Software View en la que hablan de Outer Limits, Guncannon, Dragon Slayer 6 (¡traducidos también!) y Lilo.

Tras el mapa de Super Cooks, la última entrega de Mundo MSX y los Trucos y Pokes, encontramos la sección de software. Para empezar, cinco demos y un editor musical de SokSoft: Metallica, Jarretel, Destroyka, Dummieland, Heaven & Hell y Koustracker. También podemos ver comentados Battle Cards, System Saver (ambos de producción nacional) y Ducktales.Llegamos a Tecno MSX, donde se nos habla de comunicaciones y protocolos de ídem, así como de la cada vez más famosa unidad ZIP, conectable al MSX vía SCSI (lástima que ya he comprado un disco duro...)

Llegamos a MSX & 8 bits, donde comparan el Willow de NES con el YS de MSX (sigo pensando

que esta sección sobra, pero en fin...) Hazlo tú mismo: cómo samplear más tiempo sin perder calidad con el PSG SAMPLER. Opiniones, noticias, información del club y anuncios cierran este número de la suerte.Sugerencia: cambiad la sección MSX & 8 bits por una de ensamblador o infor-mación técnica.

¿Cómo? ¿Aún no te sabes la dirección de Hnostar? Bueno, yo tampoco, pero no tengo más que leerla en el sumario...

CLUB HNOSTAR
Apartado 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA

LEHENAK Nº 6

En la misma coordenada Y del mapa español, concretamente en Vizcaya, se encuentra el club MDS-Lehenak, del cual hemos recibido el número 6 de su fanzine, de 45 páginas esta vez. La portada es bastante vistosa: nada menos que la carátula del SD Snatcher en color. Tras la editorial encon-tramos un comentario y algunos trucos y mapas del SD Snatcher en la sección En portada.

En Taller Mecánico nos explican cómo cambiar la disketera del Philips NMS 8235 por una de doble



cara, y cómo sustituir la del Turbo-R. En MSX Land encontramos comentarios del Akin, The Ant y Pumpkin Adventure 3.

Pasamos entonces a Línea Directa, dedicada al club murciano MSX Eternal. MSX 1: lo que queda, es el nombre de la sección dedicada a comentar juegos de la primera generación, en esta ocasión el Chexder. Tú opinas: ¿Llegó la hora de los PCs? (¡artículo muy interesante!) Tras la sección de fanzines encontramos un artículo sobre el funcionamiento del editor musical japonés MGSEL. A prueba: Moonsound (ya no se me cae la baba: a estas alturas no me queda). El astuto y A tu gusto: trucos y pokes para todos los públicos. Tras la sección Lehenak informa, cierran el fanzine los anuncios de Dime Dame.

El precio de la revista es 300 ptas, y la dirección del club, esta:

MDS-LEHENAK
Apartado 137
48901 Baracaldo (Vizcaya)

FKD-FAN #11

Siguiendo con nuestro recorrido por la coordenada X llegamos a barcelona, donde encontramos al club FKD. Este número es considerablemente más fino que los anteriores (40 páginas), y además está impreso con el Dinamic Publisher, como en los viejos tiempos. Esto es debido, según explican en la introducción, a la falta de tiempo, pues este número debía estar listo para el encuentro de Barcelona (tranquilos, sabemos lo que es eso. Podemos contaros la historia de dos hombrecillos que estaban pagando las foto-copias del número cinco de cierto fanzine a la hora de salida del avión a Barcelona...)

Lo primero que encontramos es un artículo sobre el encuentro de Cartagena, seguido de un extenso comentario del Eggbert (¡un juego de huevos!). El siguiente artículo es un comentrio/descripción de los cuatro OVA (Original Video Anime, películas de animación) existentes en Japón sobre el YS 2.

Después encontramos la historia del Dragon Slayer VI debidamente traducida al castellano y un artículo sobre el Moonblaster para OPL4, en el que de nuevo se nos cantan las excelencias de este nuevo chip musical (nota del club: ¡¡BUAAAAAAAAA!!)

La sección de CDs meskesianos está dedicada a la colección de CDs del Sorcerian. En la sección Hot News el redactor se desahoga: parece ser que está de mal humor debido a las prisas para sacar la revista y a la escasa colaboración por parte de los lectores (situación que también nos resulta familiar. Tranquilo tío, haz como nosotros, tómatelo con sobredosis de buen humor, optimismo y sobre todo, ¡secta!), tras lo cual encontramos el habitual comentario de otros fanzines. Tras el comentario del RPG erótico Gramcats, este número de emergencia finaliza con la sección Tiempos MSX, dedicada a Taito.

Así que ya sabeis. Lo de pediros colaboración no es un vicio nuestro, es simplemente instinto de supervivencia fanzi-nera. Hala, ¡a moverse!

FKD-HEADQUARTERS
C/. Calders, 3. 2º
08003 - BARCELONA

POWER MSX Nº 8 Y 9

Hacemos ahora un SET PAGE y nos vamos a Francia, que es desde donde nos ha llegado este fanzine. Veamos el número 8. Tras una editorial bastante optimista (parece que este fanzine se vende

bastante bien) empezamos con la sección de noticias, procedentes de diversas coordenadas plane-tarias. En la sección de juegos encontramos comentados la tercera promo del Street Fighter, el Arma Mortal (me temo que no les ha gustado nada), el Babel (un poco sí les ha gustado), el Shrines of Enigma y el Blade Lords. A continuación encontramos infor-mación acerca de un encuentro de usuarios en Courcelles el 28 de octubre y una página de anuncios.

Llegamos así a una sección bastante interesante: información técnica sobre el V9958; registros, funcionamiento del SCREEN 12 y conversión entre RGB e YJK.

Sigue la sección de trucos, una página titulada DAZIBOA (?) en la que el redactor cuenta un poco su vida (pero sin llegar al estilo sectario, ¡que no es tan fácil, nenes!), una sección sobre demos musicales y una lista de software que el club importa.

Más cosas: ABYSS NEWS (¿de qué me suena este nombre?), donde hablan del M-KID y el MATCH MANIAC. Descripción del contenido del suplemento en disco, POWER MSX DISK#4, que podeis ver comentado más adelante. Y las diez últimas páginas... comentario y extensísimo mapa del Dragon Buster.

Y así, casi dándonos cuenta, pasamos al número 9. Tras la sección de noticias (caramba, hablan de Cartagena...) vemos una guía de comandos del intérprete de ídems del DOS 2, que nunca viene mal como referencia. Sigue un artículo sobre el MSX en Brasil, con direcciones cluberas incluídas. En la sección de juegos encontramos comentarios sobre el Multiplex (chotemup japonés para turbo-R, ¡¿ALGUIEN LO TIENE?!), Tetravex, Street Snatch (¡¡LO QUIERO!!), y Rona Preview (otro Chotemup japonés... ¡¿qué está pasando?!)



Más more: comentario de demos (Muzax 3, Cybersound y Houz Datadisk#1), miniartículos sobre las "expos" de Zandvoort y Rungis (?). A continuación el mega-comentario/mapa, esta vez de "sólo" seis páginas, dedicado al Rastan Saga. Y terminamos con el comentario de Game caching program (una utilidad que acelera algunos juegos creando un caché de disco en RAM), la sección de anuncios y la lista de soft de importación.

Lo único que no me ha gustado de esta revista es la maquetación, si es que se puede llamar así al hecho de unir las hojas con una grapa en la esquina superior izquierda... Bueno, lo que importa es el contenido, ¿no? Venga, ¡animaos y pedid uno!

POWER MSX
SCHLOUPT CHRISTOPHE 8,
RUE DES CAPUCINES
57530 COURCELLES/NIED FRANCE

POWER MSX
DISK 4
©POWER MSX

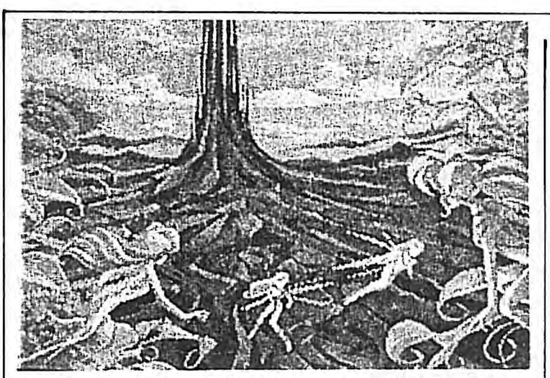
MSX ICM Nº 16 y 17

Maravillas de la técnica: otro simple SET PAGE y ya estamos en Italia.

¿Por cual comenzamos? ¿El 16? Venga. Después de la editorial hallamos un artículo sobre Zandvoort (con una página enterita de fotos). En línea con Brasil: aquí se nos cuenta un poco cómo está el asunto del hardware por allí. Sigue un miniartículo sobre la privatización de Internet.

A continuación un comentario del Blade Lords, ¡con fotos en color! Sigue un artículo de información sobre el Júpiter, facilitada por Henrik Gilvad. Y para acabar, noticias, información del club, trucos, mensajes de los usuarios (los chicos/as de ICM buscan un lugar para veranear en España...) y una lista de soft y hard de importación.

Número 17, ¡marchando! Tras la editorial encontramos un artículo sobre la navegación por Internet, otro sobre Re-mouse (el interfaz que permite usar ratones de PC en MSX sin necesidad de



driver) y el comentario del Akin. Las páginas en color están dedicadas a Zero: The electronic eye, una demo de imágenes en SCREEN 12. En formato comprimido y con mapa desplegable incluido, encontramos la solución del Metal Gear 2.

Seguimos. AGE 8, editor gráfico para SCREEN 8. Videographic Art #1, otra demo gráfica, esta vez en SCREEN 8. A continuación, ¡más páginas en color! concre-tamente para el comentario del DIX. En el siguiente artículo averiguamos cómo ex-pandir el PHILIPS 8250/55/80 a 256 Kb. Y tras los mensajes de los usuarios, infor-mación del club y la lista de soft/hard de importación... se acabó lo que se leía.

Curiosidad: en la contraportada podemos encontrar impreso (y recortado y pegado) el nombre del comprador de la revista. ¡Fanzine personalizado!

MSX-ICM
Marco Casli
Via Alghero 15

20128 Milano
ITALIA

CHIP CHAT

¡Viva el SET PAGE! A Inglaterra hemos ido a parar ahora. Este es el fanzine más modesto de los que he visto hasta ahora: ocho hojas, sin fotos (bueno, sí, una foto sí hay) y maquetación simplificada al máximo.

La primera página está dedicada a las noticias. A continuación encontramos un artículo con un título un poco chocante: ¿Qué es un MSX2+? (¡Caramba! ¡Pero si yo tengo uno!) En él se detallan las especificaciones técnicas que distinguen un MSX2 de un MSX2+, así como las características que habitualmente tienen estas máquinas (memoria, etc.)

La sección Software review está dedicada al Usas, con passwords incluidos.

Seguimos con un miniartículo sobre los emuladores de MSX disponibles para las distintas plataformas, un listado de fanzines con sus correspondientes direcciones (bueno, sólo hay cinco) y artículos sobre el programa de comunicaciones Cacis, el interfaz Remouse y el nuevo Turbo pascal, la versión 3.3. Y terminamos con un par de anuncios, uns lista de artículos y precios del club Gouda e información sobre un encuentro de usuarios en Farcet, el cinco de Noviembre.

Bueno, no es mucho, pero hay que tener en cuenta la sitación del MSX en Inglaterra. No es fácil editar un fanzine cuando no hay mucho movimiento a tu alrededor.

MSX Link
74 Silver Street
Woodston
Peterborough
PE2 9BX
ENGLAND

CHIP CHAT



XSW MAGAZINE Nº 6

La VRAM no es infinita, así que este es el último SET PAGE, que nos lleva a holanda.

El francés me lo enseñaron en la escuela. El inglés lo aprendí jugando al Metal Gear. El italiano se entiende más o menos bien. Pero lo que es el holandés... lo siento, sólo conozco una palabra: GEBRUIKER (usuario). Así pues, no puedo comentar este fanzine con mucha profundidad.

De todas formas este fanzine no tiene secciones, los artículos están uno detrás de otro sin más separación que el título en negrita y un par de barras horizontales. Así pues, paso sin más a listarlos: Voorwoord (¿introducción?), Wim Wallaart (¿una opinión?), MSX Contact 3-95, Akin, Telebasic#3 (revista en disco de Traposoft), MSX FUN Journal 4-95, MCD Magazine #23, MCCM #78, MGF Magazine #3, MSX-DOS 2.40 (incluye lista de nuevos comandos, variables y CALLs, parece interesante), ROM #3, Disk #2 (¿Disk qué? No, no, es que el magazine se llama así...), Redactioneel (parece la introducción.. ¿qué hace aquí en medio?), Computerbeuzen (bastante largo, ¿Información?

¿Opinión?), Akin part 2, J-apArt (¡yep! Aquí no hace falta saber holandés...), MSX-Magazine DTC #2, MCWF #15, D.I.C. for MoonSound (incluye foto del menú de disco... ¡¡si parece el windows!!), MSX I.C.M. #14/15, Sunrise Magazine #17, An Uncle in Brazil (juego/demo con pinta de ser bastante sectario/a), MCFN #8, Compass, y para acabar, cupones de subscripción y pedido de la revista, y agenda de eventos. Ufff... la verdad es que un poco de organización no les vendría mal. Bueno, lo que importa es que tenemos bastante información en el espacio normal de un fanzine.

XSW-MAGAZINE
Molenweg 17, 5342 TA Oss
The Netherlands

SUPLEMENTOS EN DISCO

POWER MSX DISK#4

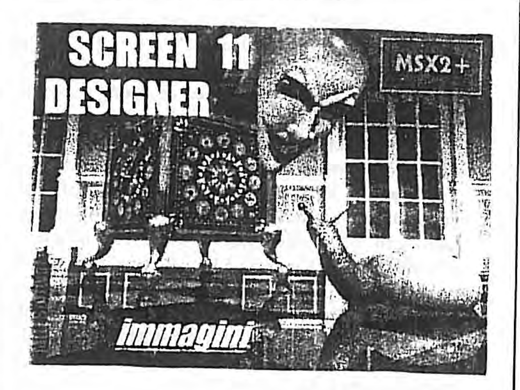
En este disco, que acompañaba al número 8 de POWER MSX, encontramos lo siguiente:

- **Power Tetris**, de Noldas. Con músicas del Firebird, ni mejor ni peor que otros juegos del mismo género existentes. Tiene un colorido bastante majo.
- **The ultimate Pink Sox hard Show**, de Nexus. Simplemente, algunas imágenes del Pink Sox mania retocadas. La verdad, me quedo con las originales.
- **Digits MoounSound y GFX 9000**, de Snatcher. ¿Nunca has visto estas maravillas del mundo audiovisual en chip y placa? No hay problema, aquí los tienes digitalizados en SCREEN 12.

SUPLEMENTO I.C.M.

En este disco, suplemento del número 16 de MSX I.C.M., podemos ver:

- **SCREEN 11 designer demo**, Varias imágenes SC8 y SC12 realizadas con este programa.



- **Cartucho MSXDOS 2.2**. *Ñiec, ñiec, ñiec... GÑUUUUUAC, GÑUUUUUAC, GÑUUUUUUUUAC... ¡¡PIP!! Disk I/O Error.* (Sentimos no poder comentar este apartado debido a problemas técnicos)
- **Mine Clearer**, de Noldas. Si tienes un PC con Windows (te acompaño en el sentimiento) habrás visto un juego consistente en ir despejando de minas un enrejado... Aquí tienes la versión MSX, mejorada respecto a la versión PC:

¡¡¡TIENE EFECTOS SONOROS!!!

FKD-FAN SUPLEMENTO EN DISCO #1

Este "intento de suplemento en disco" según propia descripción, está bastante completo:

- **Traductor del YS a castellano**, de Jorge Pascual Llopis.
- **Traductor de la demo del Snatcher al inglés**, extraído de Future disk. (¡¿Para cuándo la traducción completa?!)
- **Demo jugable del Pumpkin Advent. 3** (se cuelga en cuanto sale la pantalla de presentación (?)...)
- Tres imágenes del por aquel entonces futuro **Akin.**
- **Elvis Gallegos art gallery.** Este tío no es un Shirow ni un Toriyama, pero dibuja bastante bien. Aquí teneis la muestra.
- **Manga pictures:** tres dibujos digi-talizados de Dr. Slump y uno de Gundam.
- **Moounsound Musixx** para FM-BLASTER. (Otra nota del club: ¡¡¡BUAAAAAAAA!!!)

LEHENAK #4

¡Uau! ¡¡Pero si es toda la peña del Snatcher!! ¿De dónde habrán digitalizado este dibujo tan majo, inédito en MSX? No está mal como presentación...

Y ahora, en el menú principal, el Guilian con cara de ser máas chulo que nadie... aquí podemos elegir tres opciones: **músicas** (FM, con una minicadena de fondo), **imágenes** (dibujos y digis SC8/12) o **programas**, sacados éstos de los MSX-FAN: un programa de utilidades para SC7 (el comentado en el #3) y un par de juegos sencillos (el de las bombas parece divertido, pero... ¿cuáles son los controles?).

En resumen, y tal como nos dicen en el scroll inicial... un poco de todo.

(¿De dónde habéis sacado las digis? ¡¿Eh?!)

FIN

No, no es el nombre de un nuevo fanzine. Simplemente, esta sección ha llegado a su fin (tranquilo, sólo hasta el próximo número... léete la secta para animarte, anda...)

///// **KONAMI MAN** \\\\\

MESXES NEWS

¡Por fin! Ya podemos decir que las cosas empiezan a ir minimamente bien (!x34). Afortunadamente para nosotros ya hemos empezado a recibir pedidos de números atrasados y subscripciones, lo cual significa que poco a poco empezamos a 'conectar' con nuestros lectores... esperemos que esta oleada de nuevos subscriptoeres no sea un boom pasajero y que sigamos recibiendo solicitudes y subscripciones y, por supuesto, que todos aquellos a los que se les termine la subscripción se acuerden de renovarla.

Sobre este tema hay que decir que hemos empezado a enviar propagandas a todos aquellos que nos parece que puede interesarles nuestra revista (es decir, a todos los que hemos visto anunciandose en otras revistas o que por uno u otro motivo conociamos anteriormente -p.ej. los que dejaron de comprar el ***SD*** de sopetón-), y afortunadamente a funcionado bastante bien. Como podeis suponer, a los que tienen una subscripción no les enviamos propagandas, por lo que si algún día recibis el susodicho papelito y ya teniais una subscripción empezad a pensar en que se os acabó el credito... ¡¡¡ y enviad más pelas !!!

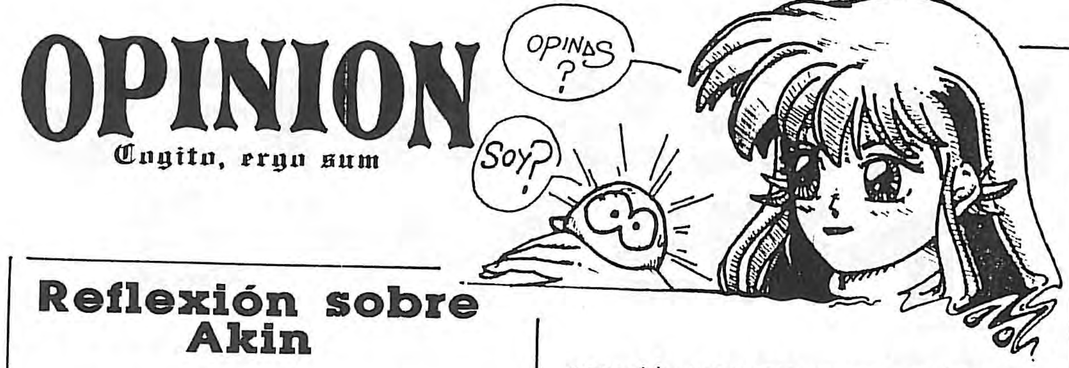
No sólo por lo de las subscripciones deducimos que empezamos a ir por buen camino, también hemos comenzado a recibir colaboraciones, cartas de apoyo, anuncios, y atención... ¡¡¡ peticiones y agradecimientos colectivos por el carácter sectario del fanzine !!! Asi que os gusta la secta, ¿eh? ¡Pues tranquilos, que de eso nunca faltará en el ***SD MESXES***! Por otra parte, como vereis, en este número se nos ha ido el presupuesto un poco de las manos (calendario, mini-calendario, portada de alta calidad (B/N), panfletos de publicidad, ración extra de fotos,...) y sin embargo seguimos vendiendolo todo por menos de lo que cuesta ir al cine (y total, para ver el laion kin o la Pocasjontas, mejor os quedeis en casita hojeando un ***SD MESXES*** y con un buen tazón de colacao ;-)

Y ya para acabar, os advertimos que no nos tomaremos en serio ninguna de vuestras cartas si no tiene un mínimo de 34 palabras que no aparezcan en el diccionario... (¿no queriais secta?).









Reflexión sobre Akin

¿Cómo es que hay hasta el capítulo 15 si el juego "termina" en el 11? Tengo bastantes razones para pensar que el juego fue acortado en el último momento, no se si los de Sunrise metieron prisa a Parallax para terner terminado el juego y asi poder venderlo con la subscripción o es que Parallax decidió guardar gráficos y situaciones, que en un principio estaban pensadas para el AKIN, y dejarlas para el AKIN 2. Yo me inclino por la primera...

Pero vayamos por partes. No creo que haga falta hablar de que el AKIN es un alarde de programacion, que tiene unos graficos muy buenos y una música aceptable. Pero creo que hay que advertir que guarda un par de sorpresas poco agradables.

Como es normal, el juego tiene unos cuantos fallos -al menos mi versión, que por cierto es original-, pero yo destacaría dos. El primero un fallo en los gráficos,que hace que aparezcan una molestas manchas blancas sobre estos. Y el segundo es el más importante. El desarrollo del juego ha sido acortado en el último momento de una manera drastica. Ahora os explico qué me hace pensar esto:

- Algunos de vosotros habreis visto alguna preview del AKIN. La mas conocida creo que es esa en la que muestran tres imagenes del juego. En una de esas imagenes aparece el protagonista luchando con un robot al estilo del malo de Robocop, en un decorado que parece un bosque. Más de uno penso:"¡Vaya enemigo!" (Podeis verlo en la foto 1)

Cual sera mi sorpresa cuando no encontré tal enemigo en el juego, y eso que lo he terminado.¿Entonces qué pasa? ¿Es que va a haber publicidad engañosa en el MSX? No, creo que no. Si nos fijamos en la imagen de antes, veremos que el jugador tiene nivel 7, pero en el juego pasamos directamente de nivel 6 a 8. ¿por qué?

- Poco después de alcanzar nivel 8 el juego termina de una forma muy brusca y con un final de los peores que he visto. Y eso que en teoría aun quedan caminos por explorar, pero en los que te piden que tengas al menos nivel 9.

Pues bien, si llegamos a ese lugar con nivel 9 -por medios poco usuales- veremos que el programador se sorprende de que tengamos ese nivel y en vez de continuar el juego nos da largas con unos trucos. (Podeis ver esto en la foto 2).

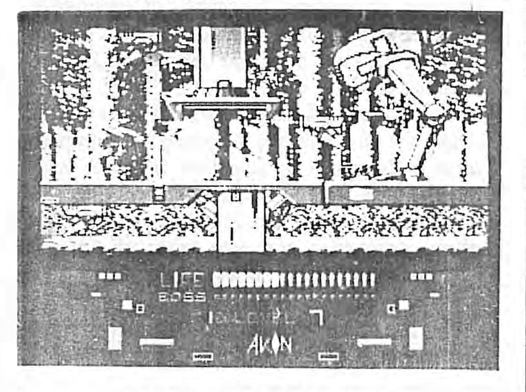
- He mirado el programa del AKIN y la rutina que cambia de nivel está pensada para llegar a nivel 10,

entonces ¿por qué termina con 8? La cosa no acaba aqui. Cada capítulo tiene un PASSWORD y un título, y aunque el juego termina en el capitulo 11, en un principio estaba pensado que durara hasta el capítulo 15. Si probais las PASSWORDs 12,13,14 y 15 vereis que el juego las acepta y ademas tiene título para ese capítulo, sólo que después el ordenador os estará pidiendo el disco 1 y el 2 continuamente y no podreis jugar a estos supuestos capítulos. Bueno, hay un par de ellas que funcionan, una es KRYSTI con la que vereis ese "intento" de final que tiene el juego. Y la otra es SANGHA, con la que empezareis con nivel 8 en la zona de fuera del edificio.

Quizá todo lo que acabo de decir no son mas que meras conclusiones erroneas, pero con las pruebas que hay que cada uno piense lo que quiera. Si estuviera en lo cierto, creo que los chicos de Sunrise que tanto hablan de calidad, deberian darse cuenta que primero fue el Shrines of Enigma y ahora el Akin.

Es decir ya van dos de dos...

Manuel Pazos



Reflexión sobre Akin - Foto 1

Memorias de un campotraviesa

Tras el exito obtenido con Running Man, aquí llega Club Mesxes con su versión Mallorquinesha, la cual os servirá de ejemplo y guía a seguir para cualquier tipo de salida que estais dispuestos a hacer.

Palma de Mallorca (unos dáas antes de la octava reunián):

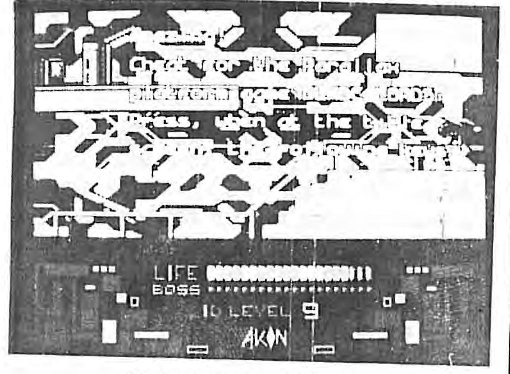
Después de mucho esfuerzo hemos conseguido acabar el SD MESXES 5, por los pelos no lo acabamos antes de la reunión. Ahora sólo nos queda ir a hacer las fotocopias de los SD, así que nos dirigimos corriendo a la copistería, antes de que nos cierren. Allí tendremos que fotocopiar la portada, ponerle unas pegatinas a ésta y hacer las copias, pero el SaveR se ha dejado las pegatinas en casa del Ramoni, y es demasiado tarde como para ir a buscarlas, volver y hacer las copias. La copistería nos la cierran en las narices, bien... mañana tenemos colegi y por la tarde hay que coger el avión, que bien lo llevamos, seguro que todos los clubs están tan organizados como nosotros. Haremos caso a la propuesta del capitán Moncho, mañana muy de mañana su hermana llevará el fanzine original a la copistería, ellos harán las copias, y el SaveR antes de ir al areopuerto se pasará por la copistería a recogerlos, y serán dobladitos y grapaditos en Barcelona -donde?!- en la Rambla si hace falta!!!!

- 13 de octubre: El SaveR y el Ramoni se ven en el colegi, suerte que la hermana del Ramoni ha llevado el fanzine a la copisteria mientras nosotros estamos estudiando, inaros el papel que haríamos en la reunión de Barcelona con stand y sin nada con que llenarlo... Bien, las clases han acabado, ahora iré a mi casa y mientras llega la hora de partir al aereopuerto seguiré acabando la promo del LemoN (sí sí, ni la promo del LemoN está acabada, pero tengo pensado acabarla en Barcelona, un día antes de la reunión. Ademas, sólo son cuatro cosillas de nada...). Queda poco para

irme, y mientras me visto y preparo la maleta me avisan de que me llaman por fonófono, -Este será el Ramoni que me desea un guen viaje!, lo que hace la envidia! (desgraciadamente él no puede venir a la reunión, la pela es la pela)-. Efectivamente es el Ramoni, pero su mensaje no es el mismo... Los fanzines no están fotocopiados todavía!!!!! Mierda!!!!! si el avión sale dentro de un par de horas!!!, tenemos que llevarlos a la reunión!!!! de lo contrario no llevaremos prácticamente nada!!!! Mierda, sea como sea yo voy a la copistería a cortar cabezas si hace falta, y el Ramoni ídem de Pero cuál es mi sorpresa al comprobar mi padre (que en esta película hace de taxista) no esta!!!!! Hay kilómetros de mi casa a la copisteria!!! y muchos más hasta el areopuerto!!!!, y Mato 34 ya me está metiendo prisas!!!! diciendo que si no parto ya hacia el areopuerto pierdo el vuelo!!!! donde está la multitarea cuando se necesita!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

"La aventura es la aventura" y "Mas vale arrepentirse de haberlo hecho que de no haberlo hecho" me hacen decidirme, así que cuando llegue mi padre iré a la copistería. Mato 34 pasará corriendo por mi casa antes de ir al areopuerto para coger mi billete y llevarlo al areopuerto, así por lo menos tendré la plaza segura.

A la media hora viene mi padre, no le dejo bajar del coche y como si de una película de gansters se tratara le digo -A la copisteria!-, no quería oír la escusa del porqué de este retraso. Mi padre durante todo el trayecto, cada medio segundo y medio me decia -Juan Salvador... has perdido el vuelo...- y yo que hiba a rebentar me callaba. Hasta que por fin llegamos a la copistería, bajo la calle hasta llegar a ella corriendo



Reflexión sobre Akin - Foto 2



(34m/s), llego y, la focopiadora está sacando copias todavía!!!, lo había deducido por la cara que me puso el Ramoni al verme, y no me equivoqué... esa mierda de fotocopiadora parecía hacer las copias a mano!! Vuelvo a subir la calle para decirle a mi padre que pare el coche, que las fotocopias no están listas, pero que cuando baje otra vez recogeré las que estén hechas y subiré con lo que haya... mi padre sólo me dice una cosa -Juan Salvador... has perdido el vuelo...- Bajo la calle de nuevo, me como un coche que estaba cruzando, pero no me hizo daño (mas bien no tenia tiempo para que me hiciera daño), cuando llego a la copisteria le digo al copisterista -Bale, déjalo hasta aquí que me llevo lo que hay hecho-, pero no puede ser..., el tio no había hecho ninguna portada todavia!!!!!, en eso que miro el reloj... queda un cuarto de hora para que salga el avión!!!!, creo que deví asustar mucho al copisterista, porque miré la bandeja de la fotocopiadora y ya salian las ultimas copias de la portada... las cogí a punyados y me las llevé, creo que ni dije adios, ya se encargaría el Ramoni de pagar y de cortarle la cabeza al copisterista, simplemente salí corriendo hacia el coche. Al llegar mi padre me miró, y me dijo -Juan Salvador... has perdido el vuelo...-.

Apenas quedaban diez minutos y nos dirigíamos al areopuerto. Llegamos cinco minutos tarde, entramos y preguntamos si había salido nuestro avión, pero la recepcionista nos dice que ha habido una reforma en el areopuerto y que ahora debemos ir a la otra punta. Mi padre se gira... me mira... y a que no sabeis lo que me dice...

No tengo fuerzas para correr, y menos cargando una maleta con el Turbo R y un paquete

con los fanzines (menos mal que la maleta con la ropa ya la había recogido Mato 34...), así que cogemos el coche, y vamos a la otra punta del areopuerto, ya no tengo fuerzas para correr más, mi padre me acompanya pensativo y poyizbajo... entramos... vemos muy poca gente... pero hay un par que parece que nos están mirando, me suenan sus caras, parecen los padres de Mato 34 pero él no estaba con ellos... mi padre tenía razon... he perdido el vuelo, y Mato 34 a partido sin mí... todo por las putas prisas... como puedo, voy dirigiéndome hacia los padres de Mato 34, y mientras me hacerco voy viendo una sonrisa en sus rostros, al tiempo que dicen:

EL AVION SALE CON RETRASOOOO!!!!!!!!!!!!!

YEEEEAAAAA!!!!! IRE A LA OCTAVA REUNION!!!!!! Y TRAIGO LOS FANZINES!!!!!!

Pero y Mato 34?...porque no estaba con sus padres en el areopuerto?, qué hizo durante la espera del retraso del avión?... Estaba complaciendo la práctica!!

Hasta aquí esta aventura, os puede parecer divertida pero realmente sufrimos mucho, sobre todo yo (ya me gustaría veros en esta situación!).

Antes de terminar quiero agradecer a la compañía de vuelos IBERIA el gran trabajo que han demostrado: su capacidad de organización y sus competentes aviones. También quiero agradecer a mi padre, porque sin su apoyo y sus ánimos nada de esto hubiese ocurrido (simplemente Juan Salvador... hubiese perdido el vuelo...).





Creís que aquí acaba el campo traviesa? lógicamente, no. Algo parecido les ocurrió al llegar a Barcelona con el LemoN. Os acordáis que tenía pensado acabar la promo en la residencia un día antes de la reunión?, ya que como dije, sólo tenía tres o cuatro cosas que modificar y listo. Pues bien, como supondréis estuve toda la tarde en Barcelona (un día antes de la reunión) arreglando el LemoN, pero eso no es todo, luego llegaron Konami Man y Mato 34 (que habían ido a montar los stands para el día siguiente), y seguimos programando la promo... hasta cuándo?, Mato 34 se quedó despierto hasta las 2 de lamadrugada, yo que soy el programador resistí hasta las 5 de la madrugada, y finalmente Konami Man estuvo toda la noche sin pegar ojo, acabando la promo del LemoN... y seguidamente fuimos a la tan esperada octava reunión de usuarios de MSX!.

Creís que estos han sido los únicos campo traviesas del club Mesxes?, estáis muy equivocados, si supiérais cómo fue el campo traviesa del LemoN Sound Traker que había que mandar a Madrid!, pero eso es otro campo traviesa...

Sin hasta inclusos!!
SaveR



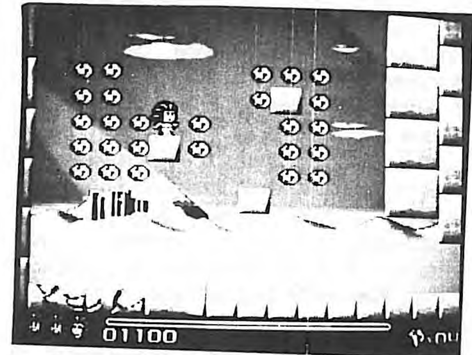
MSX FLASH

Visto y no visto

- En Holanda están que no paran, una vez más han anunciado la próxima celebración de la ya famosa feria de **Tilburg**. Esta vez la feria se celebrará el 30 de Marzo y abrirá sus puertas desde las 10 de la mañana hasta las 5 de la tarde.

El lugar de la reunión es:

BREMHORSTHAL
OUDE GOIRLESEWEG 167
TILBURG



Los organizadores, como cada año ofrecen un stand gratuito a los grupos extranjeros, así que si os animais ya sabeis...

Para más información:

Organisatie MSX-Computerbeurs 1996
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
Holland

- Otra feria que tampoco podemos pasar por alto es la que organizará el club **MSX NBNO** el próximo sábado 20 de Abril. El lugar escogido es el siguiente:

Zaal van de Ven
Laar 12
Nistelrode

Esta es la primera feria que realizan los chicos del club MSX NBNO, pero el éxito está asegurado.

- Los chicos de **ABYSS** nos informan de que M-KID aún no está acabado (!), pero tranquilos porque muy prontito podreis disfrutar de él. Como curiosidad os adelantamos que el juego será distribuido por Sunrise, así que aquí en España, os podemos casi asegurar que será importado por el club Hnostar.

- Todos conocemos las múltiples cual-idades de nuestros queridos MSX.



Pero probablemente pocos conoceis esta: resis-tencia física. Y si no que se lo cuenten a **Felipe García**, miembro de la Asociación de Amigos del MSX.

Caminaba tranquil-amente por la calle cuando... ¿qué diríais que encontró en un agujero, cubierto totalmente de agua? ¡¡Un F700!! Sin pensarlo 34 veces lo rescató, la verdad es que sin muchas esperanzas de poder reanimarlo, pero algo había que hacer. Cual fue su sorpresa cuando, tras una buena sesión de limpieza y secado del aparato, lo conectó a la corriente y... ¡¡funcionaba a la perfección!! Sólo faltaba el teclado. Felipe ha conseguido adaptar uno de MSX1, pero esto os lo contaremos con más detalle en el próximo número.

- **Kyoto** es el nombre de una tienda especializada en electrodomésticos de Barcelona. Todo aquel que haya pasado a su lado durante los pasados meses de Diciembre y Enero habrá podido ver en el escaparate un flamante SONY HB-

20P, rodeado de cuarenta (!) juegos y utilidades MSX (de la época esplendorosa del sistema, claro), además de un track ball Sony; todo el lote rebajado de 75.000 a... ¡¡5.900 pesetas!! (!x34) Por supuesto nos hicimos con un lote. Todo estaba a estrenar (hacía tanto tiempo que no desembalaba un MSX... que no desprecintaba un Konami... snif pero si es nif, qué recuerdos). Según hemos podido averiguar posteriormente, el



número de aparatos vendidos en estos dos meses ha ascendido a ¡¡120!! Sería gracioso si el MSX resucitara desde el principio...

- Metimos la pata. Lo reconocemos. DOSHI DOSHI FUNDOSHI no significa "verbo verbo calzoncillo", como os dijimos en el pasado número. El error fue pasarle a Toshi la frase escrita en romanji, pues el idioma japonés dispone de muchos kanjis con idéntica pronunciación. La traducción correcta sería entonces algo así como "historias de los mismos personajes (del resto de historias del disco)". Gracias, **Pol**, por sacarnos la pata.

- Por fin: el SaveR se cartea con una japonesa. Y no nos quiere dar la dirección. Hijo dee....

- Tras casi un año de espera, los ansiados Moonsound... aún no han llegado. ¡¡BUAAAAAAAAA!! (Lo sentimos, teníamos que desahogarnos).



TRUCOS & POKES

Esta vez **Manuel Pazos** acapara esta sección con una buena pila de trukis:

BLADE LORDS:

- Si durante el juego pulsais simultaneamente el 0 y el 8 pasareis de fase.

- Si en el menu del principio pulsais ARRIBA DERECHA DERECHA ABAJO IZQUIERDA IZQUIERDA ARRIBA DERECHA ABAJO IZQUIERDA, -si lo haceis bien se producirá un flash- al comenzar a jugar os aparecera el "CHEAT MENU" del programador. Con el podreis tener inmunidad, jugar con cinco espadas, y más opciones que da.



AKIN

- Este es el cargador para obtener energía infinita:

```
10A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A1100C0CD7DF3C9210001ED5BF8F70E2FCD7DF3C9210001ED5BF8F70E30CD7DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2: POKE &HDA00+I,VAL("&h"+MID$(A$,1+I*2,2)):NEXTI
30 CLS: DEFINT A-Z:DEFUSR= &HDA00: DEFUSR2=&HDA03: DEFUSR3= &HDA06: A=USR(0)
40 LOCATE 32,1:PRINT"CARGADOR AKIN"
50 PRINT TAB(32)"————"
60 LOCATE 22,5:PRINT"INTRODUCE EL DISCO 1 Y PULSA SPACE"
70 IF INKEY$<>" " THEN 70 ELSE A=USR2(55)
80 LOCATE 30,7:PRINT"1- ENERGIA INFINITA": PRINTTAB(30)"2- JUEGO NORMAL": A$=INPUT$(1)
90 IF VAL(A$)=1 THEN A=0 ELSE A=119
100 POKE &HC128,A:A=USR3(55)
```

- PASSWORDs:

1- NONE
2- CHAKRI
3- PHUKET
4- CHEDI
5- BAHT
6- SUKHOTHAI
7- VISAKHA
8- MAKHA
9- ASALHA
10-VIHARN
11-KULCHAREE
12-WASUN (*)
13-SANGHA (*)
14-KRYSTI (*)
15-PINDAKAAS (*)

(*) ver la sección de opinión.

ANUNCIOS

Compro, vendo, cambio, trafico...

Se vende: R-TYPE (MSX Music) y XEVIOUS (MSX Music) a 2500 pts (c/u). GRYZOR (SCC) y NEMESIS III (SCC) a 4500 pts (c/u). Interesados dirigios a:

Francisco Escrig Casanova
C/. Sto. Tomás 89
12560 - Binicasim
Castellón

Vendo las siguientes revistas MSX CLUB: 57, 58, 60, 69, 71, 74 y 80. Cada una a 100 pts. Todas en muy buen estado de conservación. Llamar a *Javier Pérez (93) 397.03.40* por las tardes.

Busco información sobre programas decodificadores de 'RTTY' y 'CW', interfaces de conexión, etc. Tambien necesito información sobre packet radio en 27 Mhz. Todo ello con MSX, por supuesto. Escribid a:

Felipe García
C/. Tordera 55, 4o 3a
08012 - Barcelona
telf. (93) 213.74.18





Compro Music Module y también cartuchos de Konami, aparte intercambio programas de todas las generaciones MSX. Escribid o mandad listas a:

Iñigo Beain Pérez
C/. Guipuzcoa 8 - 2D
48901 - Barakaldo
Vizcaya

Compro FM-PAC, Music Module, teclado de F-700 y cartuchos con SCC. *Jose. Tel (93) 7175629 (Sabadell, BCN).*

Busco programas de comunicaciones (via modem) y lectores de correos para MSX2 y tambien busco un modem de 14000 o más baudios a precio asequible (¡vamos, tirao de precio!).

Ramón Serna
(la redacción)

Que sí, quel Saver vende copias de sus tesoros (menos la dirección de Ayumi) por el módico precio de 500, la cinta y los gastos de envio me los cargo yo.

¿Y cualos son esos tesoros?, pues nada menos que las copias de los CD's de MSX y Manga que tengo. Así pues me mandas una cinta de 60 min. por cada CD que quieras. ¿Y qué CD's tengo?, pues:

Akira
Arion
Dragon Ball Z (game music)
Dragon Quest (Dragon Quest suite)
Dragon Slayer VI (Kika 1003~4)
Falcom Perfect sound catalog II
(Son 2 Cd's, y cada uno de 70 min.)
Falcom plus mix version
(Junto con Lilia se considera una sola cinta, por ser muy corto)
The vocal from Lilia
Saint Seiya
(Los caballeros del zodiaco)
Macross (SM-278)
Ranma 1/2 (SM-143)
Record of lodoss war II (SM-101)
Sailor moon (SM-304)
Sailor moon (Moonlight Destiny) (SM-317)
Silent Möbius (Music album I)
Silent Möbius (Music album II)
Snatcher (Versión midi, la mejor!)
Video girl Ai (SM-150)

Y aquí teneis mi direccíon

Juan Salvador Sánchez Bonnín
C/. D'olí clar, 50
07009 PONT D'INCA NOU(MARRATXI)
BALEARES
Tel. (971) 60.16.53

Se buscan colaboradores para revista poco formal. Tema libre, bueno, preferiblemente sobre el MSX. Interesados:
(Idem de idem)

Compro MSX Turbo R a precio razonable (¡usease, tirao también!).
Ramonl
(La idem)

Vendo convertidor NTSC-PAL. Entrada AV (RCA), salidas AV y RF. Un mes de uso. 10.000 pesetas.
Konami Man
(La que sí, que te oigo!)





CONCLUSION
[Ya era hora, no?]

- **LUGAR:** El Rafal, taller de Rotulación Sánchez.
- **HORA:** 4h 34 min (AM).
- **AMBIENTE:** Néstor imprimiendo textos con el PC, SaveR maquetando los textos ya imprimidos, Ramonl tecleando y Mato#34 durmiendo (¡¡¡en su casa!!!).
- **MOTIVO:** Faltan 5 días para que Néstor coja el avión hacia Barcelona y desde allí asista a la 2ª Reunión de usuarios de Madrid.
- **CONSECUENCIAS:** Sueño, mareos, dolores de cabeza, frio, calor, remordimientos (por no haber empezado el *SD* #6 hace dos meses), decadencia...

Una vez más hemos esperado hasta el último segundo para sacar el *SD MESXES*. No sé cómo puede pasarnos siempre lo mismo, pero la verdad es que pasa. Esta tarde nos hemos reunido después de que yo terminara de revelar las fotografías (¡4 horas encerrado en el baño con una bombilla de 0'5 watios!) y aún estamos aquí, sacrificando nuestras horas de sueño (excepto quien ya sabeis). Cuesta mucho pensar cuando llevas 9 horas dentro de una oficina cuyas medidas no sobrepasan los 8 metros cuadrados (sin quitar el espacio que ocupa el ploter, el PC, el MSX 2+ de Néstor, una mesa improvisada, cuatro sillas, rollos de vinilo, papeles, hojas, folios, etc...).

Bueno, como de nuestros campotraviesas ya debeis estar más que artos, vamos a comentaros algo sobre el próximo *SD MESXES*:

Para empezar, os aseguramos (pfff...) que lo sacaremos el 5 de Mayo, coincidiendo con la IX Reunión de Usuarios de Barcelona, en la cual esta vez sólo encontrareis a Néstor, ya que los demás estaremos con la mierda (exámenes) hasta el cuello. También esperamos poder ofreceros un reportaje del encuentro de Tilburg (30/3/96), al que con MUCHA suerte quizás podamos asistir (sólo quizás). Más cosas que pueden dejarse caer: Ensamblador, por supuesto; más sobre el VDP; secta, que nunca falte; algún que otro comentario sobre algo que podamos encontrarnos en la reunión de Madrid; y como siempre, esperamos, deseamos, soñamos, y rezamos por poder daros nuestra impresión sobre el MoonSound, lo cual significaría que de una puta vez ya podriamos tenerlo en nuestras manos... ¡¡¡A VER SI CIERTA FUNDACION NOS OYE y se digna a enviarlos!!!

Por último, en este número hemos conseguido algunas colaboraciones de usuarios, a los que les agradecemos enormemente su ayuda y por supuesto, esperamos seguir recibiendo sus artículos y opiniones.

Bueno, ya se hace muy tarde y aún no tenemos más que la mitad de lo que deberiamos, así que ya nos veremos (?) en Mayo.

¡¡Es kestamos más zumbaos que nadie!!

SD MESXES





Usad nuestra C/C de la Caja Postal.
A vuestra disposicion para saturarla...

29-91.392.819